

HOBBY

COLORES

CONCURSO

«Chronicles
of the Sword»
Regalamos

5 
PlayStation

revista in

juegos para consolas

Reportaje Especial
Descubre **TODAS**
las novedades
para este año

Sorteamos

100

juegos de

«**OLYMPIC
GAMES**»

¡GRATIS!

POSTER GIGANTE

«Olympic Games»,
en todas las consolas

¡A por el oro!



namco

PlayStation

RIDGE RACER
REVOLUTION

PASAR DE LA PANT
ES SÓLO CUES



adidas

adidas

power
soccer

Beale Arena Tottenham 2 and its characters are trademarks of Takara Co., Ltd. All rights reserved. © 1995 Pyrosports. All rights reserved. TM & © 1993, 1994, 1995 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. The NBA and individual NBA team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved. PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.



ALLA AL MUNDO REAL
CIÓN DE PODER.

TAKARA®



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes
consultarla en el teléfono **902 102 102.**

SONY



Todo el poder en tus manos.





HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andriño

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

.....

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Roberto Lorente

Diseño y Autoedición:

Sole Fungairiño (Jefe de sección)

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Departamento de Sistemas:

Javier Del Val

Secretaría de Redacción:

Ana María Torremocha

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Nicolas Di Costanzo (Japón)

Colaboradores:

Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

.....

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos, nº 4

28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.

S.S. De los Reyes (Madrid)

Tlf: (91) 654 81 99

Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA.

Ctra. de Barcelona Km.11,200

28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

.....

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 58 - Julio 1996

18

Feria E3

Lo prometido es deuda. Aquí tenéis un completo reportaje sobre la feria de video juegos más importante del año, celebrada el pasado mes de Mayo en Los Angeles. Allí pudimos disfrutar de los primeros juegos para N64, y las nuevas y potentes apuestas de Sega y Sony. Un acontecimiento imprescindible.



30



Big in Japan

Continúan las conversiones arcade de Sega. Esta vez le toca a «Fighting Vipers», uno de los juegos de lucha más potentes de los últimos tiempos, que está siendo reprogramado para Saturn por el mismísimo AM#2. Además, os ofrecemos dos juegos esperados con impaciencia por los nipones, ya que abordan dos de sus géneros preferidos. Se trata de «Macross Digital VF-X» y «Lagrisser 3» para PlayStation y Saturn respectivamente.

104

Otaku Manga

En una sección como esta no se podía pasar por alto un acontecimiento tan importante como el Salón del Comic de Barcelona, celebrado el pasado mes de Mayo. Allí se pudieron ver las últimas novedades del sector, los mejores fanzines, los mangas más provocativos y las últimas tendencias, tanto en España como fuera de nuestras fronteras.





34 Bugs Bunny Double Trouble

Como ya os anunciamos el mes pasado, Mega Drive se prepara para recibir nuevos títulos en los próximos meses. El primero en presentarse cuenta de momento con el carisma de su protagonista. Nada menos que el conejo más famoso de la historia, Bugs Bunny, enfrascado en una plataforma repleta de originalidad.

36

Athlete Kings

Si el mes pasado le tocó el turno U.S. Gold, esta vez es la mismísima Sega la que presenta su apuesta para los próximos Juegos Olímpicos. «Athlete Kings» es un espectacular programa que verá la luz simultáneamente en versión arcade y en Saturn. AM#3 está detrás de todo este proyecto.

38

Pete Sampras Tennis

Codemasters ya tiene casi lista la nueva versión de su sensacional juego de tenis para PlayStation. Pete Sampras sigue siendo su valedor, pero los sprites han sido sustituidos por polígonos y han hecho aparición las perspectivas múltiples. Como podréis comprobar, el juego promete.



40

Novedades



Olympic Games.....	40
Ultimate Mortal Kombat 3	52
Olympic Soccer.....	56
Alone in the Dark.....	60
Tintin en el Tibet.....	64
Mo Hawk.....	66
Euro 96	76
Gunship.....	80
Shining Wisdom	82
Impact Racing.....	84
Striker 96.....	86
Kirby BlockBall	88
...Y además.....	90

8 El Sensor Lo mejor y lo peor del sector. Aquí hay para todos los gustos.

10 En Pantalla Si algo ha sucedido en nuestro mundillo, estará aquí reflejado. No os quepa la menor duda.

16 Game Masters Posiblemente sea uno de los juegos más esperados y frescos para Saturn y arcades: «Virtua Fighters Kids»

92 Listas de Éxitos No todos estáis de acuerdo con ellas, pero para nosotros, aquí cada juego queda en su sitio.

98 Teléfono-Locuras Yen sigue dedicado en cuerpo y alma a responder vuestras cartas. Y él tan contento. Increíble.

108 Arcade Show Uno de los arcades más esperados del año ya está entre nosotros. Seguro que os suena: «Killer Instinct 2»

112 Hobby Classics Clásicos buenos, bonitos, baratos y variados. Este mes tenemos de todo en esta sección.

116 Trucos La sección de "trucos a la carta" está teniendo un éxito arrollador. Casi no damos a basto.

120 Guía «Toy Story» Este mes acabamos nuestro "destrípe". Ya nadie tiene excusa para no acabarse el juego.

126 Tribuna Abierta Cada vez sois más ácidos y críticos en vuestros comentarios. Eso está bien, pero falten las buenas formas.

130 El mes que viene Ya sabemos lo que romperá en el próximo número. Aquí os lo adelantamos.

138 Ocasiones El mercado de segunda mano no descansa ni un solo día. Es todo vuestro.

Exclusivos,
imprescindibles,
únicos,
sólo para la raza
Sega Saturn

Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
Panzer Dragoon II Zwei

Próximamente

Manx TT
Daytona de Luxe
Virtua Cop 2
World Wide Soccer
Nights
fighting Vipers
Virtual On
Virtua Fighter Kids

y además

Euro '96
Heart of Darkness
Golden Axe
Toshinden
Wipe Out

...y muchos más

Bug Too
Sonic X-Treme
Guardian Heroes
Shining Wisdom
Disc World
3D Lemmings
Destruction Derby
NBA Action
fighting Sonic
Krazy Ivan
Assault Rigs

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Tarde o temprano si no tienes tu



A
todo
cerdo
le
llega
su

San Martín

Sega Saturn te llevarán al matadero



SEGA
SATURN™
PELIGROSAMENTE
REAL

Se aproxima una época dorada para Saturn. En primer lugar por la espectacular bajada que ha experimentado su precio, que, quedando reducido nada menos que a 29.900 pesetas, se convierte en una posibilidad bastante asequible para quienes estén pensando en subirse al carro de la Nueva Generación.

Pero además, la llegada de títulos como «Ultimate Mortal Kombat 3», «Euro 96» o «Shining Wisdom», (además de las versiones correspondientes de «Olympic Games» y «Alone in the Dark»), junto con el anuncio de una espectacular lista de

lanzamientos cercanos en la que se incluyen impresionantes títulos provenientes de los arcades tales como «Athlete Kings» «Virtua Fighter Kids», «Fighting Vipers», «Virtua Cop 2», «Virtua Fighter 3» y «Manx TT», otros juegos desarrollados específicamente por Sega para Saturn como «Sonic X-treme», «NBA Action», «Nights» y «Exhumed», y, por último, conversiones de terceras compañías como «MundoDisco», «Destruction Derby», «Alien Trylogy» o «Heart of Darkness» (por citar algunos), consigue que la oferta de software para Saturn se convierta en una tentación prácticamente irresistible.

Bien por Sega.

E

L

S

MOLA

Una nueva dimensión para Sonic y Mario.



Juegos de lucha, de coches, de fútbol, aventuras... todo eso está muy bien, pero está claro que al final toda consola demanda un personaje con carisma que sea capaz de convertirse en el abanderado de la tecnología que propone su marca.

Nintendo nunca ha dudado de la importancia de llevar a su mascota a todos sus soportes y Mario se destapa ya como el nuevo héroe de N64.

Sega, aunque con un cierto retraso, también se ha decidido por guiar a su Sonic hacia los terrenos de la tridimensionalidad, creando dos impactantes títulos para Saturn y MegaDrive. Con todo esto Sega y Nintendo ponen de manifiesto no sólo que no están dispuestos a dejar que sus mayores valuarres queden en el olvido, sino que dejan clara su voluntad de que Sonic y Mario sigan siendo las mayores estrellas del mundo de los videojuegos.

NI FU NI FA

Los servicios de atención al cliente de algunas compañías.

Está muy bien eso de tener un servicio de atención al cliente, o una línea caliente o un club, o como quiera llamársele, pero lo malo es que en algunas ocasiones este servicio es tan sólo "de boquilla", para quedar bien. Algunas compañías que cuentan con este departamento cumplen su cometido a las mil maravillas, -léase el Club Nintendo-, pero, por desgracia, otras se dedican a sacudirse de encima a sus clientes, dándoles nuestro número de teléfono -sí, sí, el de Hobby Consolas-, para que seamos nosotros quienes resolvamos sus problemas. Nosotros lo hacemos encantados, de verdad, pero, por lo menos, que estas compañías (y no queremos citar nombres, aunque os las podáis imaginar), que no vayan presumiendo de lo que no tienen.

NO MOLA

La cara que se les ha quedado a quienes se han comprado una consola de Nueva Generación hace unos meses.

Sabemos que es algo inevitable y que siempre ocurre lo mismo con cualquier nuevo producto que sale al mercado. Pero lo cierto es que estamos recibiendo algunas cartas de lectores que se sienten un poco "engañados" por haber pagado, hace apenas tres meses, prácticamente el doble del precio al que están actualmente Saturn y PlayStation en la calle.

Estamos de acuerdo en que es algo que tiene que sentar mal, pero estos usuarios tienen que comprender que esta circunstancia es completamente lógica y que comprarse un producto novedoso es algo que siempre se paga más caro. Y que se den cuenta de que esto no ocurre sólo con las consolas, sino también con los ordenadores, los coches, las lavadoras e incluso con los propios videojuegos, que siempre acaban apareciendo unos meses después a un precio mucho más reducido. Es ley de vida. De acuerdo en que esta reducción de precios se ha producido de una forma demasiado rápida en nuestro país, pero lo que es evidente es que esta medida va a beneficiar a la gran mayoría de los usuarios. Y eso es algo de lo que todos debemos alegrarnos.

ENCUESTA

• El mando que te regalan al suscribirte a Hobby Consolas.

Para que lo controles todo, además de la información.

• La nueva Saturn blanca.

Aunque si sale en España será negra.

• Que haya Centros Mail en casi todos los rincones de España.

Y parte del extranjero.

• El N. 57 de vuestra revista.

Vaya, ¿y los 56 restantes?

• La nueva hornada de aventuras en 32 bits.

Son una gozada.

• «Virtua Fighter» para Game Gear y Mega Drive.

Una sorpresa más que agradable que nos tenía guardada Sega.

• La sección «Hobby Classics».

Se está convirtiendo en un «clásico» de nuestra revista.

• Las novedades que va a haber para Mega Drive.

¡Ya era hora!

• Los regalos que dáis con Hobby Consolas.

Y los que vamos a regalar...

• La baja de precios de Saturn y PlayStation.

Que sigan, que sigan...

• Las imágenes de Mario 64.

Pues si molan las imágenes, no quierais saber lo que mola el juego.

• La entrevista con García Calvo.

Un ídolo de la nueva generación y un tío súper simpático.

• Las pantallas de «Sonic 4»

Sobre todo por que nadie se lo esperaba.

• Que para recortar las tarjetas del juego Memory no haga falta tijeras.

Todo un detalle por nuestra parte.

• La sección «Trucos a la Carta».

Como sigáis haciendo tantas peticiones vamos a tener que convertirla en «Trucos a la carta más alta».

• «Euro 96» para Saturn.

Sí que mola, sí.

• La Game Boy más pequeña y delgada.

Para que sea más difícil que te pille el «profe» jugando en clase.

• **Saturn** que tras unos meses flojos en lanzamientos, recupera el ritmo con títulos alucinantes.

Y lo de la bajada de precio... no digamos.

• **Psygnosis** que ha demostrado seguir siendo una de las grandes del software internacional. Y que no se casa con nadie.

• **Nintendo 64** que ha cumplido con la fecha anunciada de su lanzamiento en USA. Esperemos que ocurra lo mismo en Europa.

• **El E3 de Los Angeles** que cada vez aglutina a más compañías y se ha convertido en la mejor referencia para el mundo de los videojuegos.

• Que las portadas se dismantelen a los tres días de tener la revista.

Así las puedes utilizar para irte de picnic.

• Que no deis camisetas a los que participan en otras secciones que no sean «El Corcho».

Bueno, lo pensaremos.

• «El Contrapunto», sólo hablan de lo mismo.

¿Es que hay otros temas?

• Pippin, seguro que es como Jaguar y 3DO.

Le daremos a Bandai un voto de confianza.

• La paliza que nos están dando con el fútbol en la tele, la radio, ¡hasta en vuestra revista!

Pues a nosotros nos encanta el tema.

• Tanto polígono, a mí me gustan más los juegos divertidos que los bonitos.

Bueno, lo ideal es conseguir que

sean divertidos a la vez que bonitos.

• Los pocos juegos que salen para Saturn.

No lo dirás por este mes...

• Que a veces no atinéis con las fechas de salida.

Es que tuvimos que «adivinarlas» con un año de antelación.

• No tener paredes suficientes para poner vuestros posters.

Todavía te quedan los techos y los suelos.

• Que no tengáis una revistas sólo para PlayStation como teníais de Sega y tenéis de Nintendo.

De momento no hay suficientes PlayStation en la calle como para eso.

• Haber pagado un dineral por la Saturn y que ahora esté a la mitad de precio.

Es el precio que hay que pagar por la novedad.

• Que no saquen juegos de basket en Saturn.

Tranquilos, que ya se han anunciado algunos.

• Que Nintendo 64 no tenga sistema de CD ROM.

Mientras que tenga buenos juegos, ¿qué más da?

• Que no paséis de las 150 páginas.

Nos lo ha prohibido el médico por razones de salud.

• Que no regaléis nada que no sea de papel.

Bueno, bueno... tú tranquilo.

• Que al final N64 vaya a ser la consola más cara.

Habrà que esperar a que la Gran N dé el precio definitivo.

• Si «Donkey Kong Country» sigue así, al final va a salir hasta la abuela de Donkey.

No, la abuela ya apareció en el 2. Ahora creemos que están en negociaciones con un cuñado suyo.

• Que en «La Gran Ocasión» la

mayoría de los clubs te pidan dinero.

Si te mandan un carné o alguna otra cosa, es normal que pidan algo. Eso sí, antes de enviar dinero confirma que efectivamente son lo que dicen ser. ¡¡No os dejéis engañar!!

• «Toy Story» para Game Boy: ¡horrible!

No es muy bueno, no.

• Que Sega no tenga un Club para solucionar dudas de los juegos.

Pues nada, a pedirlo.

• Estar de exámenes y que no te dejen jugar.

Si hubieras estudiado antes, ahora no tendrías que estar de exámenes.

ENCUESTA

• **Los lanzamientos** interesantes de Sony para su PlayStation durante los próximos meses.

• **Las posibilidades** de que «Mario RPG» salga traducido al castellano. Como mucho, en inglés.

• **Los precios de Saturn.** ¡¡Y de qué forma!!

• **Las novedades para portátiles** en una época ideal para que hubiera muchos más lanzamientos.

ENCUESTA

COLABORADORES:
Mariano Escurín Gorrochategui (Barcelona), Mauro Ferrin (Ciudad Real), Bejamín y Eugenio (Málaga), Rayco Camara (Canarias), Gogeta (Granada), Alejandro Ferrin (Ciudad Real), Raúl Palancar (Madrid), Manuel Pérez Ortigueira (Orense), Norma Andújar (León), Fernando Largo (Madrid), Alejandro Pérez Martín (Huelva), Alvaro Santos (Madrid).



En septiembre tu PlayStation será una jungla «DIE HARD TRYLOGIE», PARA VALIENTES

Las tres películas de la trilogía "La Jungla de Cristal" están a punto de llegar a nuestras consolas de la mano de Electronic Arts. A partir del mes de septiembre, los usuarios de PlayStation podrán disfrutar en casa de tres juegos totalmente distintos encargados de hacernos revivir las situaciones de las películas de la trilogía. Cada parte estará presidida por un estilo de juego característico. Conducción, arcade y shoot'em up estilo «Virtua Cop», se dan cita en un juego que seguro que entusiasma a los amantes de la acción.



«World Wide Soccer», muy pronto en Saturn VUELVE EL FÚTBOL SEGA

Más conocido hasta ahora como «Victory Goal 96», «World Wide Soccer» es una segunda parte del primer simulador de fútbol que Saturn disfrutó al poco de su lanzamiento. Si

recordáis, aquel «Victory Goal» se caracterizó por un apartado gráfico, espectacular y contundente que esta segunda parte no sólo hereda sino que mejora considerablemente. El juego permitirá la participación en ligas, torneos y copas de selecciones, aunque no contará con jugadores reales. Sega pondrá a la venta este simulador entre los meses de septiembre y octubre.



Ganadores concurso «Toshinden 2»



El mes que viene os ofreceremos la relación completa de los ganadores del concurso «Toshinden 2»: nos ha sido imposible confeccionarla para este mes como era nuestra intención.

«Pinocchio» visitará Mega Drive en octubre OTRA VEZ DISNEY



Uno de los personajes más tiernos de la factoría Disney aterrizará en nuestras Mega Drive en el mes de octubre para deleitarnos con sus simpáticas aventuras. Como ya os habréis imaginado se trata de «Pinocho» que protagonizará un plataformas casi idéntico al que ya pudieron disfrutar los

usuarios de Super Nintendo. Perfectas animaciones, simpatía y color serán sus grandes apuestas para convencer.

Ya están listos el teclado
y las disquetera de Saturn.

INTERNET, CADA DÍA MÁS CERCA.

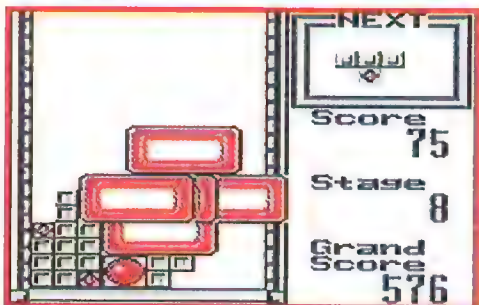
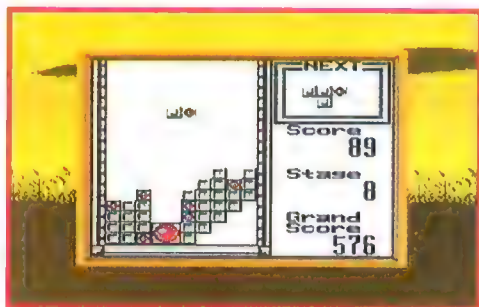
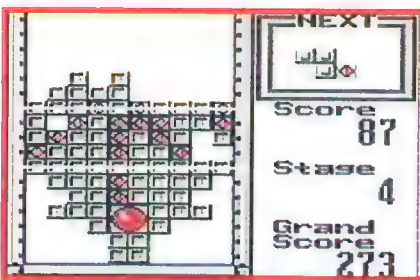
En USA acaban de presentar el módulo que, conectado a Saturn por el puerto de cartuchos, permite acceder a Internet como un módem normal. Sin embargo, este Net Link presentado en el E3 no está completo: necesita un teclado para funcionar plenamente, y una disquetera para almacenar los datos "bajados" de la red. No os preocupéis, estos dos periféricos ya están listos y terminados allá en tierras niponas y no tardarán demasiado en llegar a los USA. Lo que no está muy claro es cuando podremos disfrutar en Europa de este nuevo servicio de Saturn.



La «Saturn Blanca» podría llegar a España:

La famosa «Saturn Blanca», que resultaba más barata por la reducción del precio de sus componentes, podría llegar a España aunque con el color negro característico de las versiones europeas. Cuando Sega España agote sus stocks de consolas tendrá ocasión de pedir a Japón la nueva Saturn. Lo que no está muy claro es cuando podría ocurrir esto y si llegaría a notarse en el precio final, dadas las substanciales reducciones de precio que ya hemos disfrutado en nuestro país.

Continúa la "tetrismanía" NUEVO PUZZLE PARA LA GAME BOY



La fiebre despertada con el «Tetris» continúa varios años después. La gran cantidad de imitadores aparecidos desde entonces se han encargado de mantener viva la llama pero ya se iba echando en falta una nueva entrega del "original" para Game Boy y «Tetris Blast» será el juego que cambie esta circunstancia. Nacido directamente de las mesas de diseño de Nintendo, este juego añadirá nuevos alicientes a la divertida tarea de juntar bloques. La más evidente serán una bombas intercaladas en las piezas que al reunirse provocarán explosiones eliminando cuanto haya a su alrededor. Nintendo tiene previsto el lanzamiento de este impactante título para septiembre por lo que podréis pasar las vacaciones sin "sufrir" los estragos de un juego tan entretenido. Eso sí, preparaos para lo que os espera...

Dibujos animados sobre la Mega Drive POCAHONTAS SE ESTRENA EN LOS 16 BITS

¿Qué es eso de quejarse de la falta de juegos para Mega Drive. Más vale que dejéis de lamentaros y comencéis a frotaros las manos porque si bien es cierto que no van a llegar muchos juegos al menos van a tener una calidad altísima.

Para muestra éste que nos llega de la mano de la propia Sega con la ayuda de Disney: «Pocahontas». Basado en la película del mismo título, este cartucho nos invitará a ayudar a la valiente india a salvar a su pueblo. En esta complicada misión contaremos con la colaboración de los animales que otorgarán a Pocahontas nuevos poderes para correr más, saltar mejor, etc, etc. Meeko, el mapache que siempre acompaña a la protagonista, también tendrá su importancia en la historia y su control podrá ser tomado por el jugador cuando quiera. Combinando a estos dos personajes tendréis que resolver montones de enigmas y solventar cuantos peligros os salgan al paso.

La princesa india llegará a los 16 bits de Sega allá por el mes de septiembre para deleite de todos los que busquen una aventura entretenida y muy vistosa.



Calor, calor

Ya estamos en pleno verano, y el calor aprieta de lo lindo. Entre gota y gota de sudor nos damos cuenta de que el sector de los videojuegos también se encuentra a altísimas temperaturas.

Vosotros, los usuarios, por diferentes motivos. Algunos porque están quemados de tanto sufrir los vaivenes del mercado: ayer desaparecen las 8 bit, hoy salen las nuevas consolas, mañana empezarán a salir menos juegos para Super y Mega Drive...; otros porque están calentando su mente a base de disfrutar con las maravillas que les ofrecen las nuevas consolas: aventuras gráficas, fútbol, lucha poligonal, rol de primera clase...; y otros muchos empeñados, con todo el derecho del mundo, en aferrarse a sus actuales consolas como a un clavo ardiendo.

Las compañías, mientras tanto, arden en deseos de demostrarnos que sus consolas son las mejores, las más baratas, las que más juegos ofrecen... Sus termómetros deben estar a punto de estallar, porque en nuestro país todavía les queda mucho hielo que fundir. Y eso sin contar que deben cumplir con la promesa de mantener en el candilero a las 16 bit hasta que les sea humanamente posible.

Y nosotros, en Hobby Consolas, intentamos no abrasarnos aguantando el tira y afloja de unos y otros, mientras caldeamos el ambiente porque

creemos firmemente que esto va a seguir siendo un paraíso para todos los que buscamos un estallido de diversión. Sólo espero que en este período estival, no llegue ninguna noticia con un nuevo retraso de N64 que suponga un bochorno para la propia Nintendo España, que la política de bajada de precios consiga que los usuarios no sufran una insolación cada vez que adquieren una nueva consola, y que tanto los que decidan permanecer con su actual consola como los que apuesten por un cambio generacional no acaben febriles.

A cambio prefiero soñar con el aire que dentro de poco van a despertar la velocidad de «Sonic» o las motos de «Manx TT», las refrescantes fases acuáticas de «Mario 64» o la original frescura de ese colega llamado «Crash Bandicoot». A ver si así me puedo quitar de encima este maldito calor.

Manuel del Campo

"Con toda probabilidad, en un año, el precio de estas consolas bajará a la mitad y estará al alcance de todo el mundo, pero no ocurrirá lo mismo con el PC"

Jose Angel Sanchez, Director General de Sega España en El País, hablando del futuro del sector.

"La razón de la bajada de precios de PlayStation es muy simple: queremos vender más consolas".

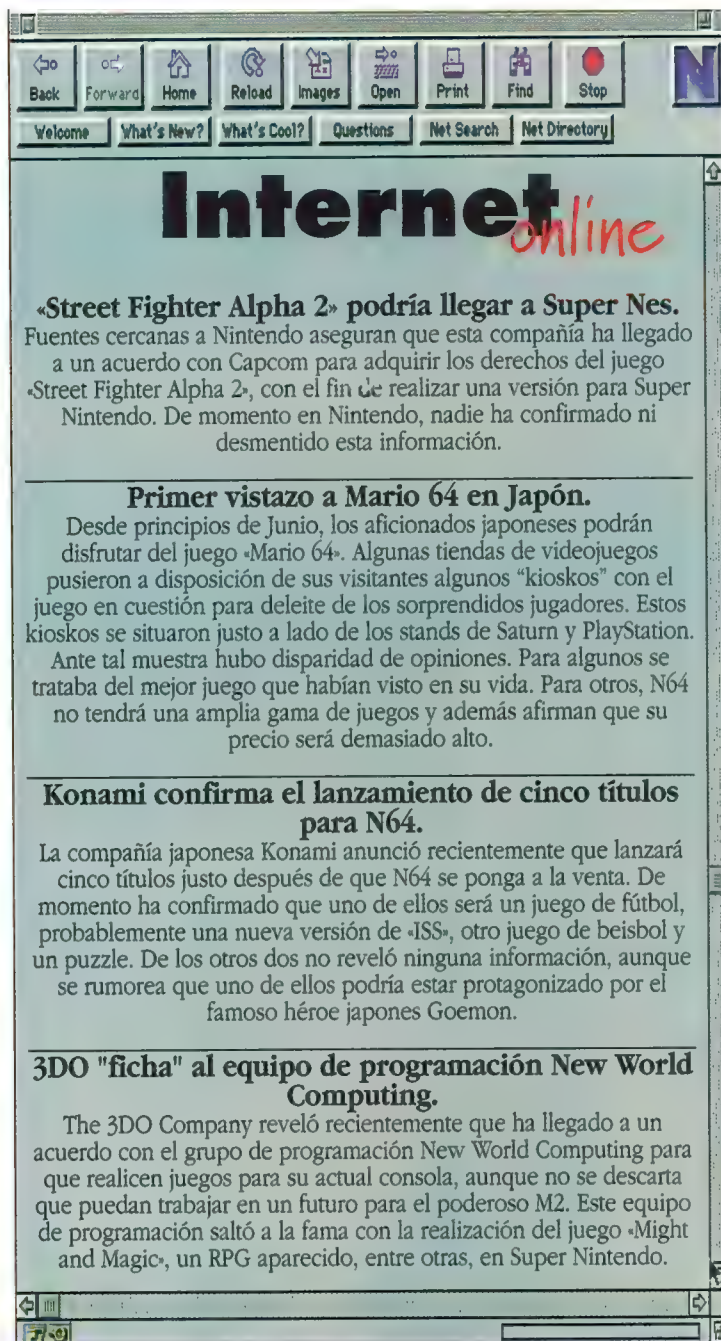
Phil Harrison, Director de Marketing de Sony Europa en una entrevista publicada este mes en HC.

"N64 es una máquina cara, los juegos son caros y la oferta de software no es muy amplia".

Phil Harrison, en la misma entrevista.

"Luis Enrique siempre me gana jugando a los video juegos"

Abelardo, jugador de la selección y del Barcelona, en una entrevista concedida a El Mundo, desde Inglaterra.



La última maravilla de Electronic Arts

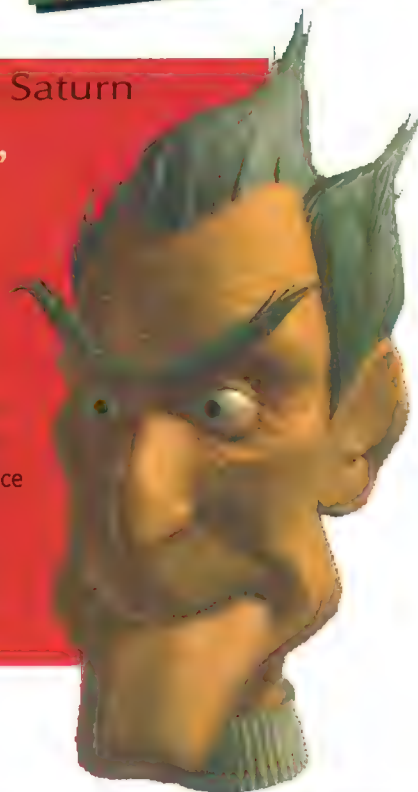
«TIME COMMANDO» EN PLAYSTATION

De la mano de Electronic Arts nos llegará este mes de septiembre un soberbio juego de acción que promete romper moldes en su género. «Time Commando» mostrará un planteamiento gráfico de gran calidad que flirtea con soltura con las tres dimensiones. Contará además con ocho niveles de acción y varios modos de juego para uno o dos jugadores.



Sega se encargará de la versión Saturn «HEART OF DARKNESS», A PUNTO DE VER LA LUZ

La versión Saturn del famoso «Heart of Darkness» de Amazing Studio ha pasado de las manos de Virgin a ser responsabilidad de Sega, quien ha anunciado su lanzamiento para la vuelta de vacaciones. La noticia no puede ser mejor, ya que los retrasados sufridos por este título (que también estará disponible para PlayStation) pueden contarse ya en años. Parece ser que la calidad gráfica del juego y la gran cantidad de animaciones renderizadas están provocando problemas de memoria, que en principio no variarán la intención inicial de tenerlo listo para antes de Navidad.



«Exhumed», algo más que un «Doom» SATURN OLFATEA LA ACCIÓN

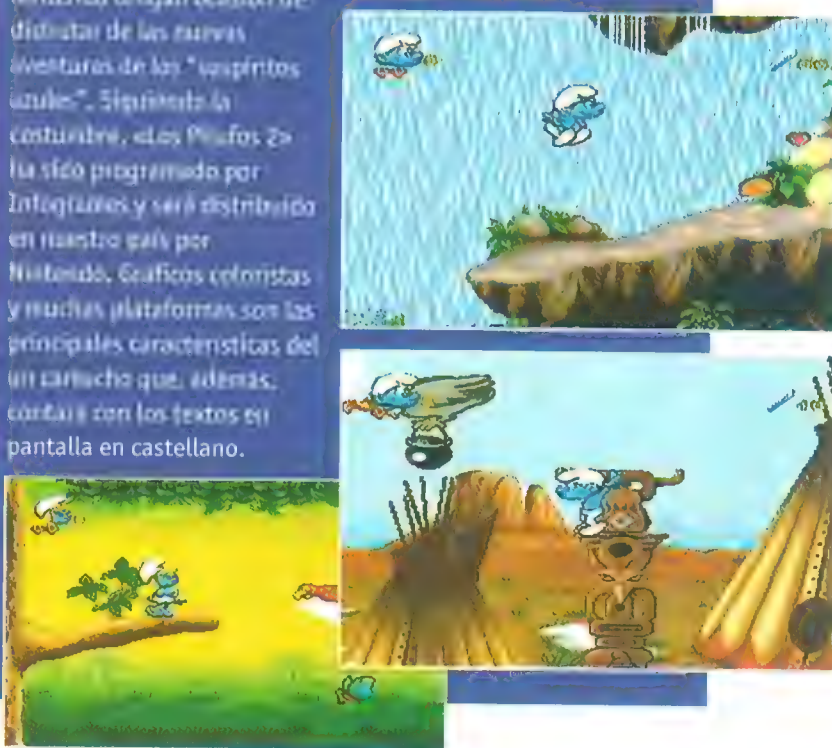
Después del verano, los circuitos de Saturn rebosarán de acción, sangre y disparos, gracias «Exhumed», lo último de BMG que será distribuido por Sega en España.

El juego sigue la línea marcada por el clásico «Doom» aunque sobre un entorno totalmente nuevo: el antiguo Egipto y las tumbas de sus grandes faraones. La mecánica de juego mezclará la aventura con la acción de manera que tendremos que cambiar de templo o tumba en función de los objetos y mensajes que hayamos encontrado. Dispondremos de un completo y curioso arsenal compuesto tanto de espadas y bastones mágicos como de lanzallamas, bombas y ametralladoras. Podremos saltar, apuntar arriba y abajo y hasta cambiar de perspectiva. Un juego muy prometedor que todavía tardará algunos meses en poder ser disfrutado por todos los amantes de la acción.



«Los Pitufos 2», atacan de nuevo PLATAFORMAS AZULES PARA SUPER NINTENDO

«Será en el mes de septiembre cuando las miradas de Super Nintendo tengan ocasión de disfrutar de las nuevas aventuras de los "campesinos azules". Siguiendo la costumbre, «Los Pitufos 2» ha sido programado por Intergames y será distribuido en nuestro país por Nintendo. Gráficos coloristas y muchas plataformas son las principales características del un carriño que, además, contará con los textos en pantalla en castellano.



AFÁN DE SUPER-ACCIÓN



Disponible en PLAYSTATION

Disponible en PLAYSTATION

DOS JUEGOS DONDE EL LÍMITE LO PONES TÚ

Interplay

©1996 Interplay Production. Cyberia, Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.
PlayStation y su logotipo son marcas registradas Sony Computer Entertainment Inc.
SEGA-SATURN y su logotipo son marcas registradas SEGA

Distribuido por: **CIC** c/ Albacete, 5 - 3.ª Planta, Edificio AGF - 28027 Madrid - Tel.: 326 01 20



«Street Fighter» sigue en la brecha:

Capcom ha anunciado la

aparición de «Street Fighter Alpha» en Super Nintendo, con todas las características vistas en 32 bits, así como un «Street Fighter III», esta vez poligonal, para los arcades. Ya os seguiremos informando.

Nintendo promociona sus productos con Pepsi:

«Toy Story» es el cartucho al que podrán jugar y que podrán ganar todos los que se pasen por los hipermercado en los que Nintendo y PepsiCo han montados su carpas promocionales. La idea es que los compradores de productos PepsiCo tenga ocasión de jugar con Super Nintendo y participar en el sorteo de diversos premios como camisetas, consolas y hasta una motocicleta. Para más información sobre fechas y centros comerciales de promoción podéis llamar al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Bomberman llega a los 32 bits:

los simpáticos dinamiteros de Hudson Soft han pegado el salto a los 32 bits y para protagonizar un juego muy similar al de anteriores etapas, pero con la particularidad de permitir hasta diez jugadores simultáneos! Además, acaba de ponerse a la venta en Japón una cuarta entrega de «Bomberman» para Super Nintendo.

Los Power Rangers vuelven a Super Nintendo:

Protagonizando un juego de carreras de coches, los famosos Power Rangers están a punto de volver a Super Nintendo. El cartucho, de Bandai, claro, llevará el título de «Power Rangers Zeo: Battle Racers».

Más Daytona para Saturn:

«Daytona USA Championship Circuit Edition» será el larguísimo título que lucirá la secuela del famoso arcade de velocidad de Saturn. Para asegurarse el éxito, Sega se ha esmerado en conseguir un mayor calidad gráfica y aumentar las vistas, los circuitos y las opciones.

Clásicos para Super Nintendo:

Williams anunció en el reciente E3 la intención de poner a la venta para Super Nintendo una recopilación con cinco juegos tan veteranos como «Defender», «Defender II», «Robotron», «Joust» y «Sinistar». El título del cartucho será: «Arcade's Greatest Hits».

Saturn regala un disco lleno de demos

PRUEBA TUS JUEGOS ANTES DE COMPRARLOS

Ya ha llegado el verano y con él las vacaciones. Es hora de descansar y de recibir la recompensa por el trabajo realizado en todo el año. Si has conseguido aprobar todo o te piensas dar una alegría con tu recién estrenada paga extra estás de enhorabuena. Comprarse una Saturn ahora tiene muchas ventajas. La primera la bajada de precio que os anunciamos el mes pasado, pero además Sega os entregará con esa flamante consola un disco lleno de demos para que puedas elegir tu próximo juego con las ideas bien claras. "Golden Axe. The Duel", "Sega Rally", "Euro 96", "Virtua Fighter 2", "Baku Baku Animal" y "Panzer Dragoon 2" os están esperando. ¡Ah!, que ya tienes tu consola desde hace tiempo... pues tampoco te preocupes. Si has mandado tu tarjeta de registro tendrás tu disco tan pronto como Correos te lo lleve a casa.



Nintendo reedita sus clásicos de Game Boy PEQUEÑOS JUEGOS A UN GRAN PRECIO.

Bajo el nombre de Nintendo Classics, Nintendo va a relanzar 5 títulos de Game Boy seleccionados por su calidad y por el estatus de clásicos que han alcanzado por derecho propio.

Los cinco juegos elegidos son «Super Mario Land», «Super Mario Land 2», «Wario Land», «Donkey Kong» y «Tetris».

Sólo en España Nintendo ha vendido de estos títulos 335.000 unidades, un dato que sin duda avala su calidad.

El precio de los juegos será un 40% más barato lo que supone que, según comercios, oscilen del las 3.490 a las 4.490 pesetas. Una oportunidad única.



Acción y espectáculo serán las principales armas de un título que entusiasmará los seguidores del estilo «Doom».

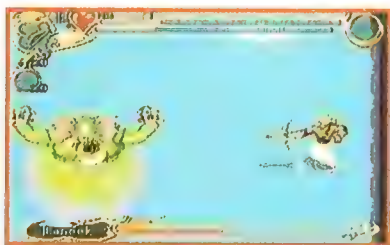
«GoldenEye», con licencia para asombrar JAMES BOND DE 64 BITS

La nueva aventura de James Bond en el cine ya tiene un referente de calidad en videojuegos. Se trata, como ya sabréis, de la versión de 64 bits de «GoldenEye» para Nintendo 64. El juego iba a ser presentado durante el E3 de Los Angeles, aunque al final en la Feria no se vieron más imágenes que las diapositivas. Eso sí, hacen presagiar uno de los mejores shoot'em up en perspectiva subjetiva del momento. «GoldenEye» recreará el film hasta sus últimas consecuencias buscando acción y espectacularidad por encima de todo.

Llegan las aventuras de "Última generación" SATURN TENDRÁ SU PROPIO "STORY OF THOR"

Los amantes de las aventuras quizá recuerden con agrado un título de Mega Drive aparecido no hace mucho tiempo cuyo protagonista se llamaba Alí. Si claro, nos estamos refiriendo al "Story of Thor" que tantos buenos ratos nos dió a todos.

Pues bien, resulta que la Saturn ya tiene prácticamente preparada una versión propia de este alucinante juego que nos llegará este otoño y que aportará numerosas mejoras al original de 16 bits. La más evidente será la estética pero no será esta la única, para empezar habrá un argumento nuevo con nuevos retos, nuevos enemigos y nuevos espíritus que darán al protagonista habilidades inéditas hasta ahora. Recordad que hasta los meses de octubre o noviembre no habrá nada definitivo, incluso es posible que cambie de título.



Controla tu Saturn a distancia NUEVOS PAD INFRARROJOS PARA SATURN

Sega pondrá pronto a la venta un nuevo sistema de mandos de control a distancia compuesto por un receptor de infrarrojos y dos pads. Los mandos serán muy parecido a los normales de Saturn salvo que en su interior contendrán dos pilas de 1,5 voltios y un interruptor para seleccionar 1º ó 2º jugador. Lo más curioso de este sistema sin inalámbrico es la colocación del receptor. El pequeño aparato encargado de recibir las órdenes del pad se enchufa en los puertos de los mandos y no necesita cables ni pilas. Además, la señal llega sin ningún problema y a una distancia más que considerable. El precio de este sistema (dos pads incluidos) será de unas 8.000 pts.



"...un teletexto interactivo con más de 1.000 páginas



Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700

TI 5

Teletexto interactivo de Tele 5



LOS «VIRTUA FIGHTER KIDS» también se pelearán en Saturn

¿Os suenan sus caras, verdad? Pero al mismo tiempo, os resultan un tanto sorprendentes. Claro, son los fornidos luchadores de «Virtua Fighter» convertidos en inofensivos benjamines. Bueno, lo de inofensivos es un decir, porque aquí también se zurren de lo lindo. AM#2 ya está trabajando en la versión para Saturn de este divertido juego, que llegará en breve a los salones arcade de nuestro país.



El bueno de Akira ya no será el tipo duro que machacaba a sus rivales en el torneo «Virtua Fighter». Ahora se ha convertido en un tierno infante con cara de travieso, dispuesto a hacernoslo pasar en grande.



Ya os hablamos de él hace unos meses, cuando fue presentado por Sega en el pasado AOU Show de Tokyo, junto a otro sorprendente título, «Sega Sonic Fighting». Entonces ya os advertimos que su conversión a Saturn era algo más que un rumor...

Pues bien, cuando el juego lleva ya un tiempo deleitando a los jugadores nipones, ya está confirmado que el mismísimo departamento AM#2 está trabajando en su conversión para Saturn, y para muestra aquí tenéis las primeras imágenes de esta versión llegadas directamente desde Japón.

Seguro que os estaréis preguntando como puede ser que Sega haya decidido realizar esta conversión en un plazo de tiempo tan corto. La razón es muy sencilla: «Virtua Fighter Kids» fue programado para la

placa ST-V de Sega, cuya arquitectura es muy similar a la de Saturn, y además se utilizaron unas herramientas similares a las que habitualmente se usan para programar los juegos de esta consola. De este modo, la conversión se presenta mucho más sencilla que las de los juegos que provienen, por ejemplo, del Model 2, como «Sega Rally» o «Fighting Vipers». Lo cual nos lleva a pensar que Sega ya tenía previsto su lanzamiento doméstico en el momento en el que se decidió programar la versión original.

Como ya os hemos contado en más de una ocasión, la placa ST-V no alcanza la capacidad del Model 2, sobre todo en lo referente a la utilización de polígonos, pero suple esa desventaja con el uso indiscriminado de texturas, con resultados más que sorprendentes. Un claro ejemplo de sus posibilidades lo pudimos ver precisamente en «Virtua Fighter Remix» otro juego realizado casi simultáneamente para la ST-V y para Saturn.

En cuanto al juego, ya os contamos que se trata de una versión cómica y un tanto desdramatizada del famoso torneo poligonal, en el que su elemento más destacable es el infantil aspecto de los luchadores. Todos los repertorios de golpes y llaves se mantienen idénticos al original, pero sí que se han incluido algunas sorpresas de las que ya os hablaremos más adelante. Hasta entonces, disfrutad con estas pantallas.



Todos los luchadores contarán con un repertorio de movimientos idéntico al de las anteriores versiones, de modo que los jugadores no tengan que aprenderse nuevas combinaciones de botones, aunque no se descartan sorpresas en este sentido.



El aspecto físico de los luchadores en «VF Kids» no esconde su influencia de los mangas japoneses. El aspecto cómico o los enormes ojos no dejan lugar a dudas.



La placa ST-V ha permitido que la conversión para Saturn sea mucho más sencilla que si el juego hubiera llegado del Model 2. Es el gran secreto de Sega para conseguir conversiones rápidas y fieles al original.



Entre los días 16 y 18 de mayo se celebró en Los Angeles una nueva edición del Electronic Entertainment Expo (E3), la feria de videojuegos más importante del mundo. El Convention Center de la ciudad californiana acogió en sus 5 gigantescos pabellones a un número record de compañías, quienes mostraron orgullosas a los miles de profesionales que allí se dieron cita todas las novedades que irán lanzando a lo largo de este año.

Si os apetece podéis acompañarnos a dar un largo paseo por esta feria y descubrir con nosotros los planes de las principales firmas del mundo de los videojuegos.



Espectáculo, Entretenimiento, Emoción: el E3 americano **LOS ÁNGELES NOS TRAJERON LOS**





volvió a responder a las expectativas **MEJORES VIDEOJUEGOS**



Todo lo que rodea al E3 es impresionante: la ciudad que lo alberga, -Los Angeles-, el propio centro de convenciones, el número de compañías asistentes, los juegos que allí se muestran y hasta las chicas que, ataviadas con los más atractivos bikinis, invitan a los miles de asistentes a acercarse a sus stands.

Con tantas cosas llamando la atención, resulta un poco complicado digerir esta feria. Pero ahora, una vez que se nos ha pasado la emoción y hemos podido ordenar en nuestro cerebro todas las maravillas que allí pudimos ver, es el momento de contarnos cuáles fueron los acontecimientos que nos dejaron una mayor impresión.

A lo largo de este amplio reportaje podréis conocer una a una todas las novedades que

allí se presentaron, pero antes de pasar a analizarlas nos gustaría comentaros un detalle: que las tres grandes, Nintendo, Sony y Sega sacaron toda su artillería y dejaron muy claro por qué son los reyes del videojuego: Nintendo se marcó un despliegue impresionante para presentar su nueva máquina de 64 bits, Sega planteó un contrataque con impresionantes títulos tanto para Saturn como para Mega Drive, y Sony, entre muchas otras novedades, presentó en sociedad a Crash Bandicoot, un bichejo súper simpático que nace con la intención de convertirse en mascota de la flamante PlayStation.

Pero no os adelantamos nada más. Si queréis enteraros de las maravillas que nos esperan para este año, no tenéis más que pasar la página...

NINTENDO

Apostando por el futuro

La estrella fue Nintendo 64

A Nintendo le sobró con su flamante **N64** para acaparar la atención de todos los visitantes. Tanto es así que un título como «**Donkey Kong Country 3**» para **Super Nintendo**, -que en otro momento habría podido romper-, quedó bastante eclipsado. Todos los ojos de quienes visitamos el stand de la **Gran N** se dirigieron a la máquina de 64 bits y ni siquiera la **Pocket Boy** consiguió distraer a los asistentes. Y es que **Mario 64** nos tenía a todos absortos...



Cada día más cerca



Super Mario 64, todo lo que esperabas y un poco más

Fue la sensación, nos sorprendió y alucinó. Ninguno otro juego aprovecha igual las capacidades de **N64**. Tantas son las posibilidades y habilidades del orondo fontanero que el complejo mando de la consola parece quedarse pequeño para controlarle.

Seguro que el juego es de los que duran, y no sólo por sus 15 mundos, sino también por el tiempo que habrá que dedicarle a aprender a jugar. Impresionante.

El 30 de septiembre, la nueva **Nintendo 64** estará en el mercado americano. A partir de este día los yankees podrán empezar a disfrutar de algunas de las maravillas que se presentaron en el show.

Con respecto a la máquina, poco hay que no hayamos dicho ya. Las únicas novedades fueron la presentación del diseño definitivo de la caja, el anuncio oficial del precio en USA (**249,95\$**) y que se volvieron a mostrar los mandos de control con su variado colorido.



Blast Corps,
creando para destruir



La idea de este juego de **Rare** es muy, muy original. Tanto como controlar un equipo de demolición-construcción que tiene que limpiar el camino de un camión que va cargado con los explosivos suficientes como para volar una ciudad entera. Si queremos evitarlo tendremos que realizar la tarea adecuada para cada situación: destruir para evitar colisiones o construir para que el convoy pueda seguir su camino.

Waverace 64

carreras sobre el agua



Si te encuentras con un juego diferente, fresco, sorprendente, es posible que detrás esté el genio **Miyamoto**. Su última locura es un simulador de carreras... acuáticas. Uno o dos jugadores podrán verse las caras mientras pilotan, en diferentes modos de juego, estos velocísimos vehículos que compiten sobre el agua.

Combates estelares

STARFOX 64

Argonaut pondrá en **N64** un juego casi idéntico al que nos asombró en **Super Nintendo**. Idéntico en filosofía e hilo argumental, claro.

Lo demás lo pone la consola en forma de enormes enemigos en tres dimensiones, suavísimos giros de 360°, impresionantes juegos de texturas y luces... en definitiva, un despliegue gráfico a la altura de **Fox McCloud**.





Este título en su primera versión para **Super Nintendo** fue uno de los juegos de coches más aclamados de todos los tiempos, sobre todo gracias a su endiablada jugabilidad y a sus increíbles posibilidades de diversión, virtudes que, por supuesto, va a mantener intactas la versión para **Nintendo 64**. Uno de los aspectos más interesantes de este juego será la devastadora opción de cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida. Gráficamente, al no tener que esforzarse en el entorno, el juego mostrará personajes totalmente renderizados.



Body Harvest, rebelión alienígena

La única manera de evitar que hambrientos insectos gigantes se almuercen a los habitantes de la Tierra es destruirlos, aunque eso suponga viajar en el tiempo y usar como vehículos de guerra cualquier cosa capaz de rodar. Vamos, que nos tocará demostrar en **N64** lo diestros que somos con los "shoot'em up" poligonales.



Este título para **N64** es un lavado de cara de «**Kirby's Bowl**». En esta ocasión el panzudo Kirby debe mostrar hasta qué extremo llega su habilidad manejando una especie de monopatín para esquivar todo tipo de obstáculos y explotar, al tiempo, las posibilidades del "stick" digital de **N64**. El juego permitirá la participación de tres jugadores simultáneos.

Shadow of the Empire asalto a la fuerza

Lucas Arts todavía tiene que afinar bastante su versión **64 bits** de «La Guerra de las Galaxias». El juego está aún muy verde, aunque ya empieza a mostrar gran parte de sus encantos tanto gráficos (entornos poligonales en 3D, mapeados de texturas...) como jugables.



Pocket Game Boy, menor tamaño para un gorila más grande

A pesar de que no hubo muchos lanzamientos para **Game Boy**, sí se produjeron dos novedades interesantes. Por un lado, la presentación de **Pocket Game Boy**, que es una versión más manejable y reducida de la portátil de **Nintendo**: un 30% menos tanto de altura como de grosor pero con la pantalla del mismo tamaño.

El otro cañonazo fue «**Donkey Kong Land 2**» que se presentó como una versión idéntica, pero sin color, del título para **Super Nintendo**. El juego tiene todo el aspecto de batir el record de ventas fijado por la primera parte. Y es que el

estreno de la pequeña Dixie en un cartucho portátil de cuatro megas bien lo merece.



Killer Instinct 64, la lucha vuelve a cambiar

Es algo así como un "remix" del nuevo «**Killer Instinct**» que vimos en el Shoshinkai. Un nuevo look gráfico, en el que las cámaras y los zooms han aportado la tridimensionalidad perfecta, y un aspecto más robusto de los renderizados personajes parecen ser sus mejoras más llamativas. Claro que a la hora de jugar en **N64** será posible ejecutar nuevos y más demoledores combos.

«DONKEY KONG COUNTRY 3» el salvavidas de Super Nintendo

Si descontamos títulos más que oídos ya como «**Super Mario RPG**», «**Kirby Superstar**» o «**Tetris Attack**» (antes «Panel de Pong»), nos encontramos con que **Super Nintendo** sólo presentó una novedad en la feria. Eso sí, un título de solera. Se trata, como ya sabréis, del regreso del famoso **Donkey Kong** que con un 3 al lado y con el subtítulo de «**Dixie Kong's Double Trouble**» se prepara para alegrarnos otras navidades.

Básicamente mantiene la línea de las anteriores entregas, aunque con las incorporaciones de rigor en forma de nuevo protagonista (enorme gorila llamado Kiddy), nuevos amigos y un nuevo malo-malísimo (el jefe de los Kremlings Kaos). La calidad gráfica se ha incrementado y se han añadido localizaciones totalmente distintas.



SEGA

Sega se afianza en Saturn

Los arcades y Sonic, sus grandes bazas

El regreso de **Sonic** en plan estrella, la bajada de precios de **Saturn** y su pack de conexión a **Internet**, el anuncio de «**Virtua Fighters**» para **Mega Drive**, la conversión de las últimas recreativas a **Saturn**... El stand de **Sega** fue un auténtico hervidero de noticias (aunque no de todas nos proporcionaron imágenes) y de interesantes anuncios.

Sin duda, **Sega** está poniendo toda la carne en el asador.

Bug Too, los insectos al poder



Después de haber revolucionado las plataformas, **Bug** repite en **Saturn** con un mundo tridimensional con efectos más hilarantes, extraños y mareantes que en la primera parte. En esta ocasión se traerá dos amigos, Jazzy Bug y Limace Dog que resultarán ser el complemento ideal del simpatísimo Bug.

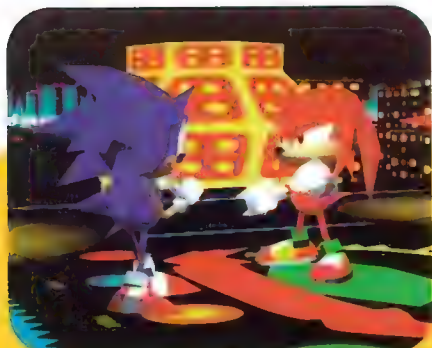


NBA Action pasión por el basket

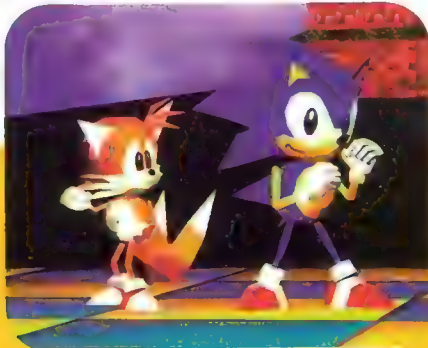
Saturn ya echaba en falta un buen simulador de basket. En este caso, y como es habitual, las estrellas son los jugadores de la NBA. El juego ofrecerá la oportunidad de participar en ligas, play-offs, amistosos... y dispondrá de cuatro cámaras diferentes y espectaculares repeticiones. Gráficamente rivalizará con las retransmisiones de la tele.

Por fin ha llegado a **Saturn** la incombustible mascota de Sega. Sus miles de fans estarán contentos de poder disfrutar con su ídolo bajo el potente prisma tridimensional que le ofrecen los 32 bits de Saturn.

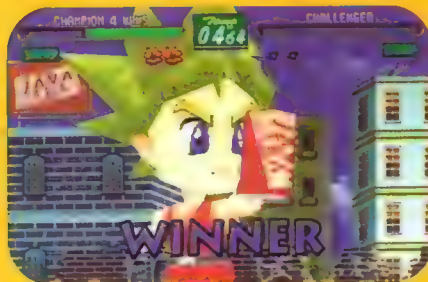
Más veloz, con nuevos ataques y posibilidades, en realidad **Sonic** sigue siendo el mismo de siempre, aunque moverle por un universo en 3D resultará mucho más divertido -y difícil-, que nunca.



Fighting Vipers



Virtua Fighter Kids



Los mejores arcades son para Saturn

Juegos como «**Manx TT**», «**Virtua Cop 2**», «**Virtua Kids**» y «**Fighting Vipers**» ya tienen asegurado un hueco en el plan de lanzamientos de Saturn. Incluso «**Virtua Fighters 3**», con todo lo que conlleva gráficamente, fue mencionado por Sega como uno de cracks de Saturn para el año que viene.

Sin duda, estas salvajes conversiones de los arcades más atractivos y espectaculares del año son el valor más seguro con el que Sega podía ofrecer a su 32 bits.



periféricos del futuro

El futuro marcado por la realidad virtual y las autopistas de la información ha empujado a los chicos de Sega a poner a su 32 bits corriendo en paralelo con los tiempos.

Así, los juegos tridimensionales del corte «Nights» y «Sonic Xtreme» piden a gritos un stick que permita dominar plenamente las 3D y eso sin perder las prestaciones del pad tradicional. Otro de los inevitables servicios unidos al futuro es la conexión a Internet, mediante el módem especial «Saturn Net Link».

MEGA DRIVE — dió mucha guerra

Lo más importante fue sin duda el anuncio y presentación del nuevo **Sonic**. «Sonic Blast» o «Sonic 3D» (aún no está decidido) sorprendió por su cambio radical de estética. El juego está basado en una perspectiva isométrica semejante a la vista en «Sonic Labyrinth» aunque mucho más compleja y manteniendo la idea fundamental de la saga Sonic y con animación del personaje soberbia. Sus catorce niveles con siete enemigos finales garantizan la diversión.

No menos bombazo fue al anuncio de un futuro «Virtua Fighter» para **Mega Drive**. Eso sí, no se mostró ni una sola imagen ni se dio demasiada información.

El tercero en discordia fue «Vectorman 2» que se destapó como una continuación con pocas variaciones de la preciosista primera parte. Las renderizaciones siguen siendo la base gráfica de este atípico plataformas..



Sonic 3D



ELECTRONIC ARTS

Pasión por el deporte Repitiendo las viejas fórmulas

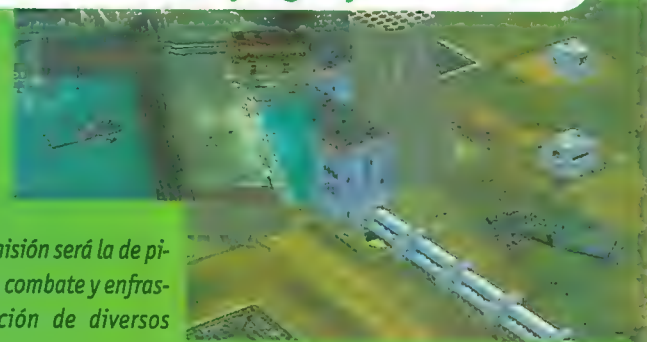
Los carteles con el 97 se repartían por todo el stand de **EA**, cuando en realidad sólo la versión exhibida de «PGA» se correspondía con la fecha. Era como si quisieran que no nos olvidáramos de que toda la serie deportiva tiene prevista una versión para el año próximo.

La gran atracción del stand fue **Mario Andretti** y su bólido, instalados allí para promocionar su juego.

Soviet Strike, más allá de la jungla y del desierto

Será **PlayStation** la primera en recibir el último título de famosa saga «Strike» de **Electronic Arts**.

Igual que en anteriores entregas, nuestra misión será la de pilotar un helicóptero de combate y enfrascarnos en la resolución de diversos objetivos. Con los nuevos tiempos, el aspecto gráfico del juego ha mejorado notablemente. Por ejemplo, el terreno está modelado en tres dimensiones usando mapas topográficos reales como base para las renderizaciones y texturas.



ANDRETTI RACING 97



Este simulador ofrecerá dos tipos de carreras: la emoción y acción de los Stock (tipo Daytona) y la estrategia de la los circuitos Indy Car. Tendrá 16 circuitos a elegir y durante la carrera podremos recibir consejos de la familia Andretti. ¿Qué os parece poco? pues pensad en cuatro **PlayStations** compitiendo simultáneamente.

PGA Tour Golf 97

La serie «PGA Tour Golf» aglutina los mejores simuladores de golf de todos los tiempos y lógicamente, no quiere llegar tarde a la cita del 97. Notablemente mejorado, «PGA Tour 97» aparecerá para **Saturn** y **PlayStation** mostrando, entre otras novedades, una vista previa del golpe en tiempo real, un nuevo estilo televisivo de seguimiento y nuevos exclusivos circuitos. Más y mejor golf.



PSYGNOSIS

Cantidad y Calidad

Su objetivo sigue siendo PlayStation

Mientras se escuchan con insistencia los rumores que hablan de una separación entre Sony y Psygnosis, la compañía de Liverpool continúa su imparable ascenso hacia las primeras posiciones del software mundial prestando un apoyo incondicional a su mimada PlayStation. De hecho, casi todos los títulos presentados por Psygnosis tenían como objetivo final la consola de Sony. Además de sonoras segundas partes, la compañía de «**Destruction Derby**» mostró títulos tan novedosos y originales como atractivos técnicamente. Descúbrelos.



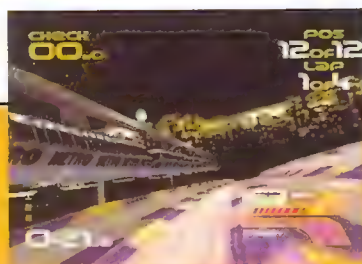
Destruction Derby 2, la mejor continuación

Más y mejor. Este «**DD2**» añadirá a la primera entrega nuevas pistas rebosantes de colinas, saltos y terraplenes. Aumentarán las posibilidades de juego, se superará el aspecto gráfico y se elevará el grado de realismo. Lo veréis en choques, trompos y vueltas de campana. Los coches exhibirán sus cromados retorcidos y las piezas, arrancadas de cuajo, saldrán volando hacia cualquier parte.

En el apartado de opciones anotad que podremos construir nuestro propio bólido y, cómo no, rodar una película de la competición. Todo un espectáculo.

Wipeout 2097 más y más velocidad

Tras el arrollador éxito de «**Wipeout**», un juego que marcó un estilo y una época, Psygnosis repite fórmulas con una segunda parte en la que todos los esfuerzos se han concentrado en mejorar los aspectos técnicos de la primera versión. Habrá más y nuevas pistas, 12 vehículos simultáneos en carrera, dos jugadores con "link cable", un nuevo arsenal, boxes... Unidle a todo esto una mayor sensación de velocidad y una suavidad que ya se adivinaba en la primera parte y tendremos un juego que seguro que dará mucho que hablar.



Lomax in Lemmingland del puzzle a las plataformas



Los Lemmings pegarán el salto de los puzzles a las plataformas en «**Lomax in Lemmingland**», un compacto simpático y colorista en el que se combinará la resolución de problemas de lógica con las habilidades más simples.

El juego mostrará un entono con múltiples planos de scroll, elementos tridimensionales y perfectos zooms que crearán un ambiente gráfico ideal para una aventura tan simpática como divertida.

TENKA, la acción en su máximo nivel

Perspectiva en primera persona y mucha acción en 3D son las premisas sobre las que se asentará una de las producciones más ambiciosas que jamás veréis en PlayStation. «**Tenka**» utilizará escenarios tridimensionales en tiempo real y presentará un despliegue increíble de efectos visuales. Docenas de enemigos generados exclusivamente por polígonos, una historia con cientos de acertijos y un protagonista capaz de desarrollar infinidad de acciones y manejar un arsenal inacabable se encargarán de hacer irresistible el juego.

The City of Lost Children, una aventura de cine

La película «**La Ciudad de los Niños Perdidos**» ha servido de inspiración para diseñar una aventura llena de acertijos y adivinanzas. El juego nos llevará a un mundo a lo Oliver Twist, creado sobre gráficos renderizados y habitado por personajes en tres dimensiones de gran complejidad y precisión. El equipo que realizó el filme ha colaborado en el desarrollo de un juego que ha requerido más de 100 escenarios prerenderizados y maquetas 3D de más de 20 personajes diferentes.



DiscWorld II

¡Oh, no! más misterios

El mismo estilo de dibujo animado, el mismo sentido del humor y la misma endiablada dificultad a la hora de elaborar complicados juegos de lógica se han dado cita en la segunda parte de «DiscWorld», la magistral aventura gráfica.

Diseñada por **Perfect Entertainment**, esta segunda entrega recupera al mago Ricewind para enfrentarle a un juego con más de 20.000 escenas, full-screen y efectos cinemáticos.



Sobre más de 200 escenarios generados en tiempo real se desarrollará una aventura gráfica que nos obligará a desentrañar los misterios que oculta el universo virtual de Athanol. Este mundo artificial fue creado como una forma de entretenimiento basado en la lucha contra criaturas

mitológicas. Pero Athanol ha resultado letal y sólo nosotros podremos descubrir los vínculos que unen lo virtual y lo real. Total, que deberemos hablar e interactuar con numerosos personajes 3D increíblemente detallados.



Monster Truck Rally

¿Más salvaje que «DD»?

Desarrollado por los creadores de «Destruction Derby», en este juego pilotaremos vehículos 4X4 que se enfrentan en diversas competiciones, incluyendo hasta un rally de resistencia. Asombrosos efectos visuales, entornos 3D texturados, y cambios de clima completarán un juego que nos hará olvidar «DD».

The Fallen

La ley del más fuerte



Con los Señores o los Caídos. Elige uno de los bandos de esta peculiar guerra y disponte a recorrer los Estados Unidos de punta a punta con el objetivo de detener el caos.

Armado hasta los dientes, lucharás cuerpo a cuerpo, o sobre ruedas, contra el batallón que te saldrá al paso. Y todo, entre renderizaciones y texturas magistrales sin parar.

THQ

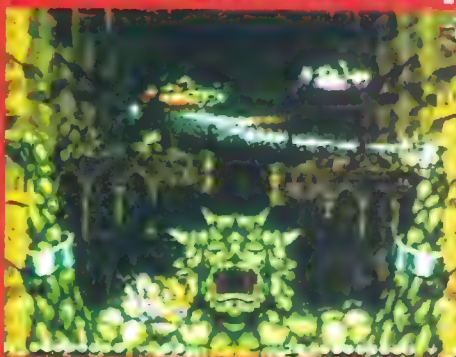
Y sus versiones portátiles

Grandes nombres, pequeños juegos

THQ sigue caracterizándose por versionar para portátil todo lo que triunfa en 16 bits. «Urban Strike» para Game Boy y Game Gear, «Pocahontas», «Toy Story»... Claro que también fue de las pocas compañías que mostró algo de producto para Super y Mega Drive.

IN THE HUNT

shoot'em up bajo el mar



La idea es la misma que la de un "mata-mata" tradicional sólo que en lugar de manejar una nave espacial tendremos que controlar un submarino. Además de docenas de armas y seis niveles de juego, este arcade para PlayStation contará con la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos.

Bass Masters Classic,

a modo de curiosidad

Las posibilidades de que este título llegue a Europa son escasísimas, pero nos ha parecido tan curioso que por lo menos hemos decidido mencionarlo. Se trata de la segunda entrega de un simulador de pesca para Mega Drive y Super Nintendo que ha batido récords de ventas en USA en su versión PC. ¿Dispuestos a pescar truchas renderizadas? Pues hala.



Pocahontas ya es portátil

Los 16 niveles del juego pretenderán hacer revivir a los usuarios de Game Boy la aventura que ya vimos en la película, manejando a la emblemática princesa india. Como es habitual en los títulos firmados por Disney, el juego será un plataformas donde primará la animación de los protagonistas.

UBI SOFT

Confiando en lo de siempre

Está claro que Ubi Soft no quiere sorpresas y ha apostado por dos de los títulos que más éxitos le han acarreado de siempre: «Rayman» y «Street Racer»



RAYMAN II, el regreso más esperado

«Rayman» se convirtió en uno de los mejores juegos de plataformas para 32 bits gracias a su simpatía, divertida mecánica y un mundo enorme lleno de color, magia y sorpresas. Vamos, básicamente lo que ahora ofrece en esta segunda parte sólo que aumentado y mejorado.

Disfrutaremos de más animaciones y habilidades, nuevos mundos y, como elemento más innovador, la posibilidad de saltar a un segundo plano de scroll.

STREET RACER DELUXE, más velocidad, más diversión



Vivid Image ha vuelto a dar vida a los hilarantes personajes de «Street Racers». Esta vez en **PlayStation** y **Saturn**, todos ellos disfrutarán de un juego donde la velocidad, efectos gráficos o el entorno 3D terminarán siendo menos importantes que el intentar sacudirse al rival de encima. ¿Os lo imagináis con ocho jugadores simultáneos?

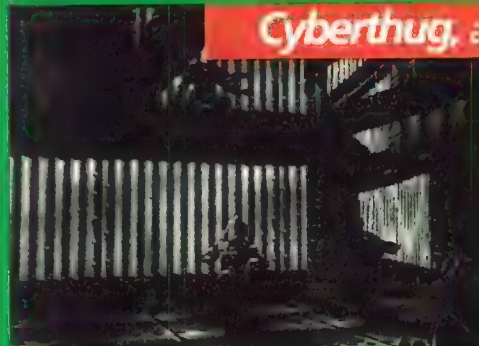
MGM

INTERACTIVE

Del cine al videojuego

A pesar de que la programación de MGM incluía sobre todo juegos para PC, los americanos abrieron un huequcito para presentarnos sus proyectos en PlayStation. Vamos con ellos.

Cyberthug, acción, aventuras y 3D



«Cyberthug» es un juego de acción en 3D que combinará un desarrollo aventurero con un impresionante aspecto gráfico, basado en la renderización y las técnicas de captura de movimiento.

La perspectiva, casi subjetiva, nos permitirá sumergirnos de lleno en sus 10 larguísimas fases.

H.O.S.T., matar o morir

Elige uno de entre los 10 robots disponibles y disponte a disfrutar de una acción vertiginosa en un shoot'em up que se moverá entre la estética tridimensional y un entorno gráfico renderizado.

A lo largo de 25 niveles, los usuarios de PlayStation van a saber de verdad lo que es acción y libertad de movimientos ilimitados.



SONY

Sony, despacito y buena letra

El respaldo perfecto para PlayStation



Sin grandes alardes, pero con los objetivos bien claros, Sony sigue proporcionando todo tipo de juegos a su 32 bit. Lo más llamativo (y espectacular) de su oferta fue «Crash Bandicoot», un personaje que puede convertirse en la mascota indiscutible de PlayStation. Por otra parte, la compañía japonesa presentó oficialmente «Tobal», el primer arcade poligonal de **SquareSoft** del que ya os hablamos el mes pasado.

JET MOTO

nunca hubo vehículos tan todoterreno



Single Trac se ha sacado de la manga unos vehículos muy especiales, mezcla de jet ski, moto de motocross y cohete. Montado en cualquiera de ellos, tendrás que disputar frenéticas carreras sobre 12 pistas al aire libre que irán desde el hielo, la nieve y el agua, a las carreteras, el desierto y

los pantanos. Doce pistas distintas con un impresionante aspecto tridimensional para un arcade súper original.

Las inevitables segundas partes

En «**2Xtreme**» descubriremos la sensación de bajar una montaña en snowboard, atravesar Los Angeles en Skateboard o participar en el corazón de África en una carrera de Mountain Bikes.

«**Jumping Flash 2**» mantendrá el mismo concepto de la primera parte añadiendo armas, enemigos y puzzles. «**Twisted Metal 2**» nos llevará a las ciudades más famosas del mundo para combatir con nuestros coches entre sus monumentos y calles.

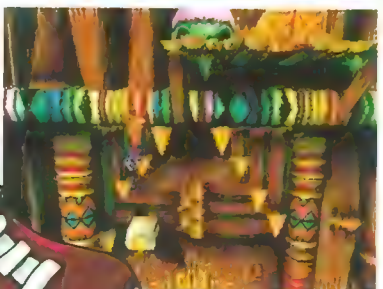
PlayStation
Jumping Flash 2
Twisted Metal 2





CRASH BANDICOOT

EXCLUSIVO para PlayStation

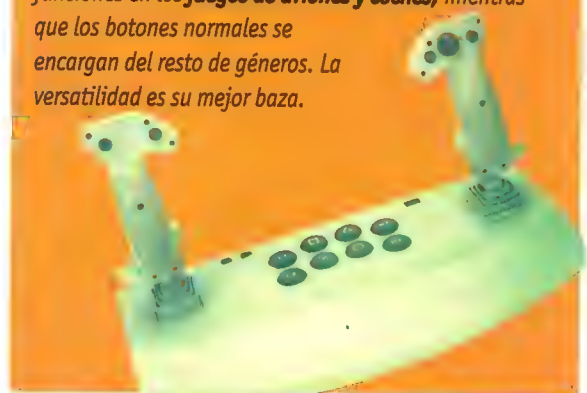


No es extraño que Sony insista en la exclusividad de su nueva mascota. El genial «Crash Bandicoot», señalado como juego de plataformas a falta de definición más completa, hará las delicias de los usuarios de PlayStation gracias a sus 30 niveles renderizados, lo variadísimo de las fases y situaciones y el tan traído y llevado entorno 3D. Cuenta con todas las bazas de los grandes juegos y seguro que Sony no deja de recordárnoslas hasta su salida, ¿a finales de año?

Un joystick muy especial

En periféricos, Sony no ha mostrado demasiadas cosas nuevas salvo este espectacular **Joystick analógico**, ideado especialmente para los **simuladores de vuelo**, y que funciona a las mil maravillas con **todos los títulos disponibles** para PlayStation.

Las **dos palancas** permiten controlar todas las funciones en los **juegos de aviones y coches**, mientras que los botones normales se encargan del resto de géneros. La versatilidad es su mejor baza.



SNK también llega a PlayStation

La propia Sony se encargará de distribuir los juegos de SNK para PlayStation. Y no hablamos de títulos cualquiera, sino de juegos como «Samurai Shodown III», «King of Fighters» y «Real Bout Fatal Fury» que pueden estar hacia finales de año en PlayStation. Todos estos juegos conservarán las mismas características que en Neo Geo, devolviendo a los 32 bits la lucha tradicional de los arcades en 2D.



Entrevistamos al Director de Marketing de Sony Europa

HARRISON: "EL LÍMITE A LA CALIDAD DE LOS JUEGOS LO PONDRÁ LA IMAGINACIÓN DE LOS PROGRAMADORES."

P. Cuando ya ha pasado más de un año desde su lanzamiento ¿cómo han resultado las ventas de PlayStation?

R. De momento hemos vendido cinco millones de máquinas en todo el mundo, con 700.000 unidades en Europa en sólo seis meses. Por cada consola actualmente hay seis juegos.

P. ¿Quién ha salido vencedor de la batalla entre PlayStation y Saturn?

R. En Europa y USA nosotros dominamos dentro de las consolas de la nueva generación doblando o triplicando al siguiente.

P. Las constantes rebajas en el precio de la máquina ¿siguen una estrategia preconcebida o son el resultado de las exigencias del mercado?

R. La razón de la reducción del precio es simple: vender más PlayStations. La

reducción de costes en la producción ha hecho posible esta rebaja.

P. ¿Cómo se puede explicar a los usuarios que una máquina valga la mitad de su precio inicial a tan solo un año y medio de su lanzamiento?

R. Cuando la consola acaba de ser lanzada es difícil marcar un precio competitivo. Después las compañías empiezan a lanzar juegos, todo se hace más fácil, y podemos bajar el precio. Si ha sido en tan poco tiempo es porque las ventas han sido sensacionales.

P. ¿Siguen convencidos de que ha sido un acierto lanzar una consola y no una máquina multimedia?

R. Bueno, las ventas están ahí. Vender un sistema multimedia es muy difícil, porque en el fondo nadie ha sabido explicar lo que realmente es. Preferimos apostar por una consola que ofrece juegos de gran calidad.

P. ¿Eso significa que ni siquiera están interesados por ejemplo en una conexión para Internet?

R. Eso es diferente, no descartamos ninguna posibilidad.

P. ¿Qué hay de nuevo acerca del futuro estándar de video acordado entre Sony y Phillips? ¿Podría

PlayStation estar preparada para él?

R. Puede tener una utilidad para PlayStation en un futuro, pero por ahora no tenemos un plan concreto.

P. ¿Cree que hemos visto ya todas las posibilidades técnicas de PlayStation o aún tiene cosas que demostrar?

R. Con el tiempo, los sistemas de programación mejoran, el programador cuenta cada vez con más y mejores herramientas. El límite lo pondrá la imaginación de los programadores.

P. En PlayStation se ven muy buenos juegos, pero también algunos mediocres. ¿No sería más práctico algún proceso de selección?

R. Nosotros exigimos un mínimo de calidad, pero según nuestra opinión es el usuario el que decide si un juego es divertido o no.

P. Pero, ¿no pueden llegar algunos juegos de baja calidad a desprestigiar la máquina?

R. Es un tema muy difícil, en el que no se puede decir rotundamente cual es el camino a seguir. Hay juegos que pueden ser mal puntuados en las revistas y agradar a un cierto sector del público.

P. ¿Qué hay de cierto sobre una PlayStation 2?

R. Nadie debe preocuparse por una segunda PlayStation. Solo puedo decir que esa consola no existe, y que no hay nadie trabajando en ella.

P. ¿Cree que Nintendo 64 puede ser una máquina superior a PlayStation?

R. No pienso que Nintendo 64 vaya por el camino correcto. Para que un soporte funcione debe presentar una amplia oferta de juegos a unos precios asequibles. N64 es una máquina cara, los juegos son caros y la oferta de juegos es limitada.

P. La decisión de convertir los juegos de Psygnosis para Saturn ha creado cierta polémica entre los usuarios españoles. ¿Qué tiene que decir acerca de este asunto?

R. Se trata de juegos que cuando llegan a Saturn llevan tiempo deleitando a nuestros usuarios. Además, se ha demostrado que la calidad de las versiones de Saturn no llega a alcanzar a los originales. Por tanto es un tema que no debe preocupar a los usuarios españoles.

P. ¿Qué les diría a los que aún no se han decidido por una nueva consola?

R. Que no hay elección posible, solo PlayStation.

ACCLAIM

Acclaim en su línea

Entre las "enésimas" partes y las auténticas novedades

Acclaim sigue fiel a su filosofía de ofrecer muchos títulos avalados por una primera parte arrolladora, el éxito de una película o héroes del cómic y los dibujos animados. Como siempre, su oferta es espectacular y atractiva, sobre todo para las 32 bits: en **Saturn** y **PlayStation** concentraron sus esfuerzos, sólo compartidos por la presentación de «Turok» para **Nintendo 64** y alguna versión para portátiles. Las 16 bits han desaparecido totalmente de sus planes.

Iron & Blood más lucha poligonal



Que **Saturn** y **PlayStation** vayan a contar con otro juego de lucha en 3D puede no parecer noticia, pero la cosa cambia si os decimos que los protagonistas serán personajes de la serie «**Dungeons & Dragons**», que moverá la cifra de 225.000 polígonos por segundo, que los 18 escenarios del juego serán en 3D tipo «**Toshinden**», que podremos usar hasta 64 armas diferentes, y que tendremos la oportunidad de poner en práctica un total de 250 movimientos de combate. Casi nada, ¿verdad?



More Than Galaxies: una aventura



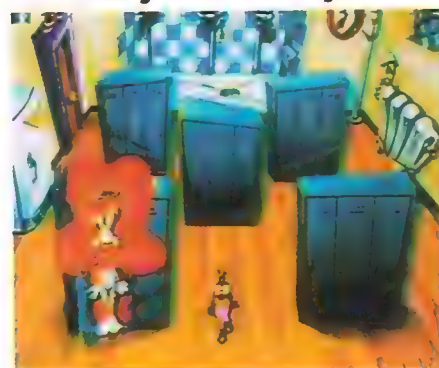
El fenómeno mundial de las cartas de rol ha sido la base para que **Acclaim** lleve a **Saturn** y **PlayStation** una aventura de estrategia y hechicería que recreará el mundo de **Corondor** a base de entornos 3D en tiempo real. El estilo gráfico y la ambientación está pensada para atrapar a los amantes del rol y la estrategia.



Turok: Dinosaur Hunter N64 abre fuego

Se trata de un arcade de acción tipo «**Doom**», pero ambientado en una frondosa selva tropical y con enemigos tan feroces como dinosaurios de 64 bits. Un inmenso y poderoso arsenal permitirá al héroe de la historia moverse más o menos seguro por los decorados tridimensionales de este frénético shoot'em up. Ya sabéis «**Only**» para **Nintendo 64**.

Space Jam Jordan y los Looney Toons



Todo un señor de la **NBA** y las estrellas de la **Warner** se han unido para protagonizar un atípico juego de basket en **Saturn** y **PlayStation**. Jugando partidos de tres contra tres, nuestros amigos deben enfrentarse a monstruosos alienígenas de gran habilidad. Además, podrán participar en curiosas y originales fases de bonus en las que podrá ocurrir de todo.

NBA Jam Extreme más baloncesto



El espectáculo de la **NBA** vuelve a las 32 bits con una recreativa realmente espectacular que se abastecerá de polígonos en 3D para definir a los jugadores más famosos. Se incluirán 30 nuevos mates, más de 170 estrellas del basket y 50 sorpresas entre jugadores y equipos ocultos.

CAPCOM

Capcom sigue apostando por la lucha

Entre tradición y renovación



Definitivamente, **Saturn y PlayStation** contarán entre sus títulos de lucha con la segunda entrega de «**Street Fighter Alpha**». Como es costumbre, el juego planteará portentosos combates entre gigantescos personajes que pugnarán por escaparse de la pantalla. Entre las novedades más reseñables, encontraréis 5 nuevos personajes, más y sorprendentes golpes ocultos y un curioso sistema para crear nuestros propios combos.

«**Street Fighter**» y los héroes de la **Marvel** siguen siendo los dos grandes bastiones del imperio Capcom. Eso sin olvidarse de «**Star Gladiator**», el juego de lucha poligonal del que ya os hemos hablado, y que revoluciona su estilo y tradición.

WAR OF THE GEMS

la Marvel en la super

No, no es broma. Capcom tiene un título previsto para **Super Nintendo**, una joyita súper atractiva en forma de beat'em up que protagonizarán los super héroes de la **Marvel**, cada uno con sus correspondientes movimientos especiales. Podréis elegir entre **Spiderman, Lobezno, Capitán América, Iron Man y Hulk** para despacharos a gusto con los peores villano de la historia.



Buster Bros Collection, el regreso de un clásico

Es uno de los puzzles más jugados y divertidos de siempre que **Capcom** ha decidido reeditar para las 32 bits añadiendo tecnología punta y combinando las dos partes del arcade en el mismo CD. En total, unos 300 niveles para romperse el coco.



Major Damage

Apunta, dispara y corre

Dos jugadores podrán enfrentarse conjuntamente a este plataformas de acción caracterizado por la gran originalidad (y locura total) de personajes y escenarios. La potencia gráfica de **Saturn y PlayStation** permitirá mostrar unos parajes de lo más coloristas, detallados y espectaculares.



Black Dawn

helicóptero de combate

28 misiones en las que se incluyen el rescate de rehenes o un combate sobre Nueva York, dos jugadores simultáneos en modo cooperación, entorno tridimensional, diversas cámaras y perspectivas... Un juego destinado a hacer olvidar otros simuladores de vuelo aparecidos en PlayStation.

Golden Nugget, un vicio barato



Si te gusta el juego, el póker, el Blackjack, la ruleta, pero tu economía no te permite ir al casino, puedes probar con este CD para PlayStation que además ofrece un apartado gráfico tan realista que hasta te parecerá estar en Las Vegas.



VIRGIN

Viaje a la aventura

Lo mejor, no era nuevo

La gran baza de Virgin, «**Heart of Darkness**», ha dejado de sonar a nuevo hace mucho tiempo. Este fastuoso plataformas ha visitado ya muchas ferias y, según parece, aún está lejos del 100%. Por lo demás, vimos una serie muy atractiva de aventuras gráficas, como «**11th Hour**», «**The 7th Guest**» o «**Clandestiny**» que seguro que hacen las delicias de los amantes del género.

BIG.
in **JAPAN**

FIGHTING VIPERS

El nuevo fruto de la alianza
entre AM#2 y Saturn

Formato: Sega Saturn Compañía: Sega

*Una de las grandes recreativas de lucha de Sega
está siendo versionada en estos momentos
para Saturn por el propio departamento AM#2.*

Sega ha decidido meter la directa en su política de conversiones para Saturn. Hace tan sólo dos años nadie habría pensado que todo el departamento AM#2 en pleno iba a poner sus conocimientos al servicio de la consola de 32 bits de Sega. Pero los tiempos cambian y, a pesar de que este departamento fue creado exclusivamente para trabajar en los arcades, la demanda de títulos para esta consola ha obligado a la compañía japonesa a poner a sus mejores hombres a trabajar para ella.

Actualmente hay tres títulos en pleno proceso de desarrollo que están bajo la responsabilidad de AM#2: «Virtua Cop 2», «Virtua Fighter Kids» y el juego que hoy os presentamos, «Fighting Vipers», compacto que será

la próxima gran apuesta de Sega en el género de la lucha.

Como sabréis, «Fighting Vipers» es uno de los últimos lanzamientos arcade de AM#2 (llegó a nuestro país a finales del año pasado) y es un juego de lucha en la línea de «Virtua Fighter», aunque con sus características propias como pueden ser la utilización de armaduras por parte de los luchadores, la existencia de escenarios enjaulados o la endiablada rapidez a la que tienen lugar los combates.

Este juego fue realizado para Model 2, y claro, esto está creando algunos problemas de conversión, ya que la capacidad de esta placa es bastante superior a la de Saturn. El principal obstáculo, como sucedió en «Virtua Fighter 2», está siendo la velocidad de refresco, que en Saturn es de 1/30 s (30 veces por segundo), sensiblemente inferior a los 1/40 ó 1/50 s utilizados en «Fighting Vipers».

Por lo que hemos podido comprobar en una versión que está aún al 50% de su desarrollo final, los personajes no parecen tan detallados como en la versión arcade, aunque AM#2 nos confirmó que están trabajando muy a fondo en este sentido y que la inclusión de las armaduras dotará a los luchadores de un aspecto muy cercano a la versión original.

También el número de polígonos será sensiblemente inferior en la versión doméstica pero, como viene siendo habitual, se tratará de paliar esta desventaja con la capacidad de Saturn para incluir texturas.

Lo que sí es seguro e que se incluirá todo el repertorio de golpes de los luchadores, sin olvidarse de los súper combos, capaces de dejar sin armadura al rival, y sin duda uno de los elementos más espectaculares del juego.

AM#2 reconoce que es imposible realizar una versión idéntica al arcade, pero aún así están poniendo todo su esfuerzo en que las diferencias apenas resulten apreciables. ¡¡Animo, muchachos, sabemos que podéis conseguirlo!!



A pesar de encontrarse tan sólo a la mitad de su desarrollo, estas imágenes ya ponen de manifiesto que nos encontramos ante un nuevo bombazo para Saturn.



Todavía restan algunos elementos para completar el diseño de los luchadores. Y aunque la propia AM#2 ha reconocido que será imposible alcanzar el nivel de la recreativa, las imágenes que hemos conseguido demuestran que en cualquier caso el juego presentará unos gráficos de lujo.



Uno de los puntos fuertes de «Fighting Vipers» será su impresionante juego de cámaras, con el que se nos ofrecerán tomas de lo más espectacular. AM#2 está poniendo especial empeño en este aspecto.



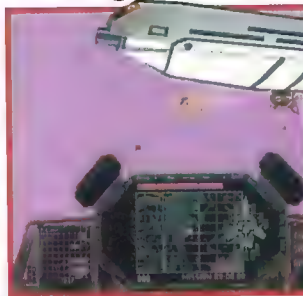
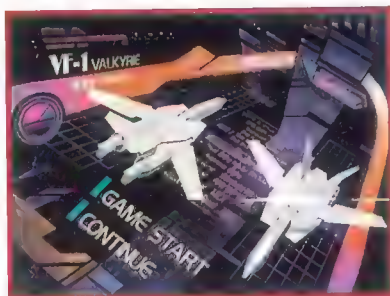
AM#2 nos ha garantizado que en Saturn podremos ver a los primeros luchadores que en el futuro, guionistas, artistas, diseñadores tendrán su repertorio de golpes.



Como podéis apreciar en estas pantallas, la versión para Saturn mantendrá uno de los elementos típicos del arcade: los escenarios estarán rodeados por claustrofóbicas jaulas metálicas.

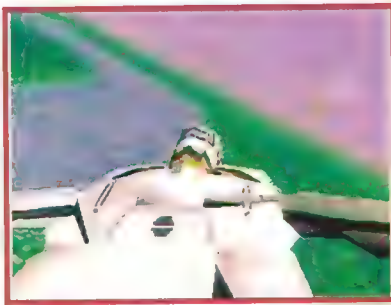
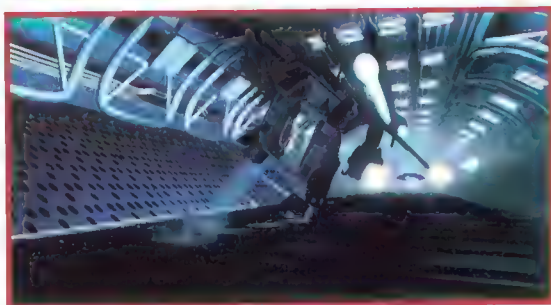
BIG. in JAPAN MACROSS DIGITAL VF-X

Genuino sabor japonés



Formato: PlayStation

Compañía: Bandai Visual



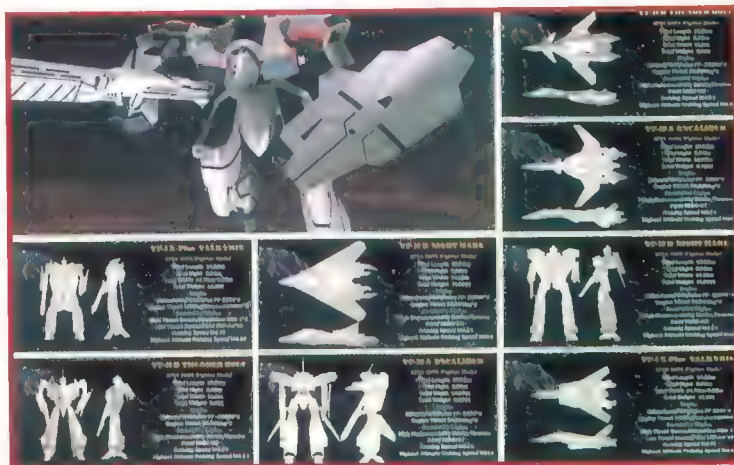
Los que tenemos algunos añitos encima sabemos lo que le gustan a los nipones los robots que se transforman en potentes y gigantescos vehículos de combate. ¿Recuerda alguien al mítico Mazinger Z?

Pues **Bandai** prepara con los herederos de aquel engendro metálico al que le encantaba gritar aquello de: "¡Puños fuera!", una nueva batalla que se encuentra a caballo entre la simulación aérea y la lucha entre robots gigantes. «**Macross Digital VF-X**» será su extraño nombre y su argumento nos cuenta que, en mitad de un concierto en un lejano planeta, la famosa cantante **Ri Mi-Rey** ha sido secuestrada por una misteriosa organización. Nuestra misión: encontrarla y eliminar a los secuestradores.

Al empezar, el juego nos ofrecerá la opción de elegir entre seis tipos diferentes de artefactos o **Walkies**, (todos ellos aparecidos en famosas series animadas japonesas), que tendrán la capacidad de adoptar tres formas diferentes: el "**Fighter mode**", un poderoso y supersónico jet; el "**Batloid mode**", un súper robot que caminará sobre sus dos piernas; y el "**Gawalk mode**", en el que los Walkies adoptarán un estado intermedio entre el jet y el robot. Precisamente estas transformaciones constituyen uno de las mayores atractivos del juego, ya que Bandai ha recurrido a imágenes generadas por ordenador para representar estos cambios, con resultados francamente espectaculares.

Durante el juego, se podrán elegir dos perspectivas diferentes, bien desde el interior de la cabina, donde la pantalla adoptará el formato de simulador con todo tipo de indicadores, o bien desde fuera de la cabina, en el que el juego se convertirá en un arcade más jugable.

Y esto es todo lo que os podemos contar de momento sobre este título que en Japón está siendo esperado con verdadera ansiedad.



En el juego podréis elegir entre un puñado de "transformers" capaces de combatir en forma de jet, de gigantesco robot o de una mezcla de ambas cosas. Se trata de uno de los géneros más solicitados por los jugadores nipones desde siempre.

LANGRISSER TTT

Formato: Sega Saturn Compañía: Nihon Computer System (Masaya)

Juegos de guerra

Continúan llegando a Saturn nuevos estilos de juego. Pronto le llegará el turno a un "war game" que ya ha cosechado grandes éxitos en Japón.

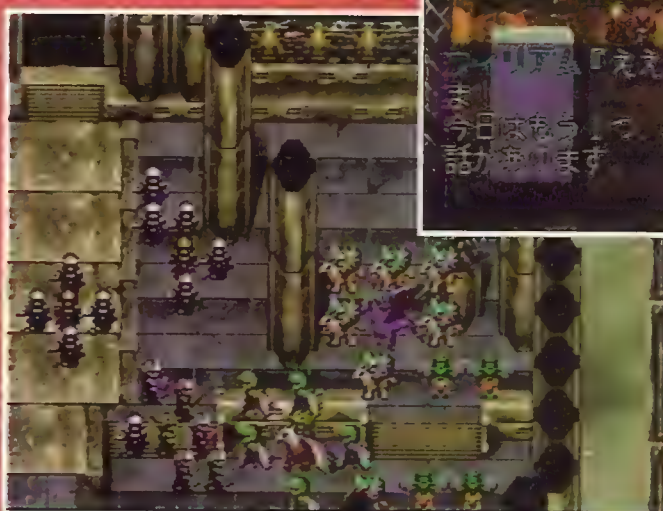
La tradición de los "war games" en Japón está también muy arraigada desde hace mucho tiempo. De hecho, este juego lleva ya varios años deleitando a los nipones en diferentes formatos, pero la noticia es que muy pronto va a ser presentado en **Saturn** para mantener viva la leyenda.

La historia se centra en un país llamado **Laakass**, en el que una ciudad prospera por encima de las demás y sus vecinas deciden declararle la guerra.

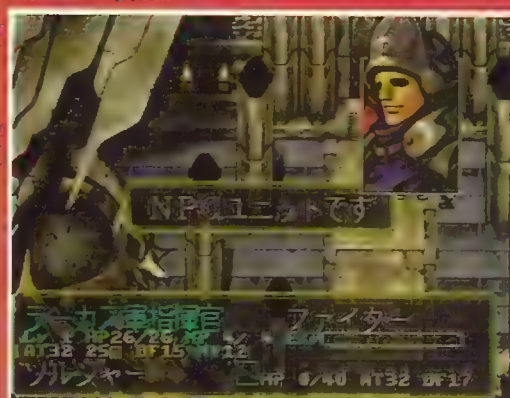
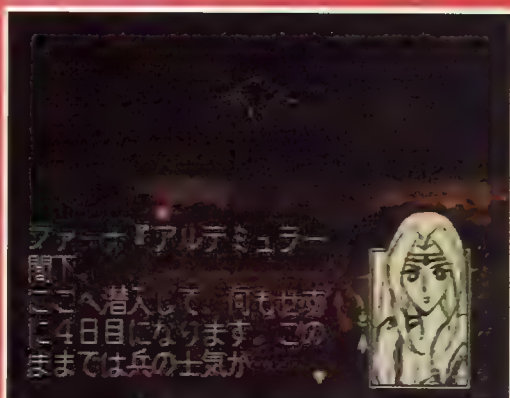
A partir de aquí el juego presentará todo un compendio de batallas, alianzas y traiciones donde el jugador tendrá que asumir innumerables labores, tales como **financiar a su ejército, mantener la economía de su ciudad en los duros tiempos de guerra o librar cientos de batallas.**

Las novedades de este juego con respecto a otros "war games" llegarán tanto por la inclusión de diversas situaciones muy cercanas a los **RPG's** como por la presentación de los combates en un entorno **pseudo 3-D**, -lo que los programadores han dado en llamar "**Panorama Tactic**"-, y en el cual se incluyen escenas de lucha en tiempo semi-real. Todo esto, a parte de los clásicos diálogos y todos los elementos propios de este tipo de juegos.

«**Langrisser III**» también destacará por la enorme variedad de escenarios y personajes, convirtiéndose así en un juego complejo y duradero, de esos que encantan a los japoneses. Por tierras niponas ya están esperando con impaciencia su inminente lanzamiento. En España posiblemente nos quedaremos con las ganas.



En este juego se combinarán situaciones cercanas a los juegos de Rol, con fases al estilo de los clásicos "war games", pero todo ello siempre con un marcado estilo japonés y amparado por las enormes posibilidades técnicas que permite Saturn.



BUGS BUNNY



DOUBLE TROUBLE

¿Qué hay de nuevo, viejo?

El Conejo de la Suerte llega a las consolas de Sega dispuesto a protagonizar uno de los plataformas más divertidos de la historia. Sus armas para conseguirlo serán un montón de fases completamente diferentes y unos gráficos con un marcado estilo de dibujos animados.



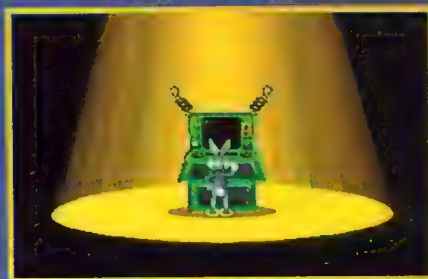
La excelente relación que mantienen **Sega y Warner** ha dado muchos frutos en forma de excelentes cartuchos protagonizados por los más alocados personajes de los dibujos animados. **El Correcaminos y el Coyote, el Pato Lucas, Taz, Speedy Gonzales...** la lista es enorme y, en su mayor parte, muy interesante.

Pero la buena noticia es que, a partir del próximo mes, los usuarios de **Mega Drive y Game Gear** podrán celebrar la aparición estelar de uno de los personajes más emblemáticos de la Warner: **Bugs Bunny**.

En este «**Double Trouble**» el Conejo de la suerte no deberá limitarse a realizar una de sus actividades favoritas, -plataformear-, sino que además nuestro orejudo amigo tendrá que afrontar un buen número de retos diferentes como, por ejemplo, recuperar los elementos

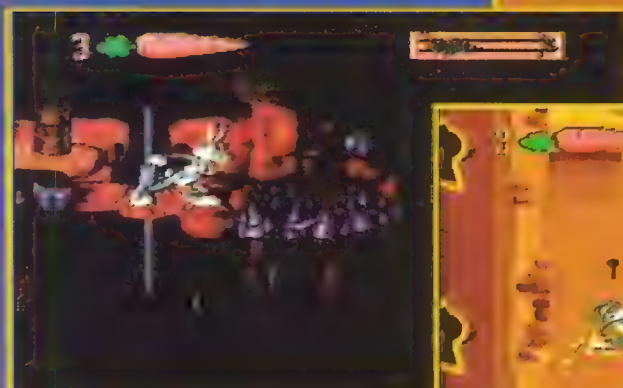
necesarios para confeccionar una trampa, cambiar todos los carteles de "Abierta la veda del conejo" por su equivalente para patos, lidiar un enorme toro e incluso hay quien asegura haberle visto pilotando una nave espacial sobre las rojas arenas de Marte. Como veis, **variedad de acciones no le van a faltar.**

Por cierto, lo que tampoco va a faltar en este cartucho es la presencia de **unos cuantos compañeros de profesión** de Bugs Bunny. Hasta el momento han confirmado su presencia el pato **Lucas, Yoshemite Sam y Helmer**, aunque la relación de invitados podría ampliarse aún más a última hora. Es lo que suele pasar en estos acontecimientos tan importantes: nadie se los quiere perder. Vosotros, por vuestra parte, deberíais ir guardando asiento porque agosto está a la vuelta de la esquina.



Mega Drive

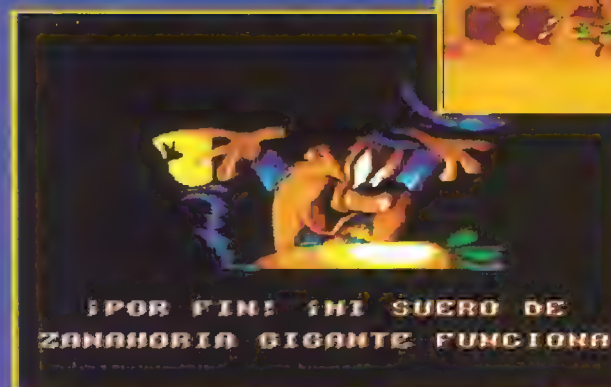
Tras una larga serie de retrasos que casi nos habían hecho perder las esperanzas, Bugs Bunny llegará por fin el mes próximo a la 16 bits de Sega dispuesto a hacernos disfrutar de un estupendo plataformas que guarda un montón de sorpresas.



El afán viajero del conejo de la Warner le llevará a visitar los parajes más exóticos. Aquí podemos verle recorriendo un palacio oriental subido en una alfombra mágica.



Aunque acaba de terminar la Fera de San Isidro, Bugs no quiere dejar pasar la oportunidad de convertirse en figura del toreo.



¡POR FIN! ¡MI SUERO DE ZANAHORIA GIGANTE FUNCIONA!

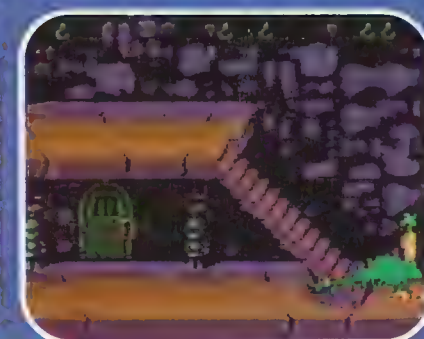
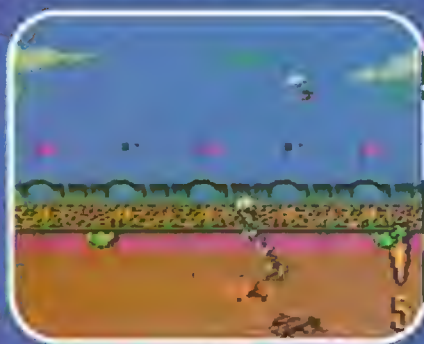
Nuestro amigo no estará solo en este juego. Algunos de sus viejos compañeros de aventuras vendrán a hacerle compañía. Por cierto, como veis, todos estos personaje hablarán en castellano.



En Agosto se levantará la veda del conejo. Nuestro amigo ya puede ir preparándose si no quiere acabar convertido en estofado

Game Gear

La portátil de Sega tampoco se va a quedar sin su Bugs Bunny correspondiente. Las mismas fases que componen la versión Mega Drive tendrán su aquí su reflejo, conformando uno de los plataformas más interesantes de la temporada.





Athlete Kings

«Athlete Kings», en su versión original para arcade con el título «Decathlete», fue presentada en la última edición de la feria AOU celebrada en Tokio. Pues atentos porque, por increíble que parezca, los usuarios españoles vamos a tener la posibilidad de disfrutar en breve de su increíble conversión para Saturn, que llegará a nuestro país casi al mismo tiempo que la recreativa.

Llega el deportista "10"

Las Olimpiadas de este año no se disputarán únicamente en Atlanta. **Sega** se ha empeñado en traernos este magno acontecimiento a casa y ha decidido dar la oportunidad a los poseedores de una **Saturn** de vivir los gloriosos momentos que supone ganar una medalla de oro.

«Athlete Kings» será el nombre de esta opción deportivo-consolera que, en lugar de ofrecer pruebas sueltas como proponen otros simuladores, intentará reflejar con todo lujo de detalles una especialidad que

sólo está al alcance de los mejores deportistas: **el Decatlón.**

Como bien sabéis, esta disciplina deportiva obliga a sus practicantes a afrontar **10 pruebas** que suponen un compendio perfecto de técnica y fuerza. Según los resultados obtenidos en cada una de las pruebas se les otorgan unos puntos, de cuya suma total sale el ganador, que puede ser considerado como **el atleta más completo del mundo.**

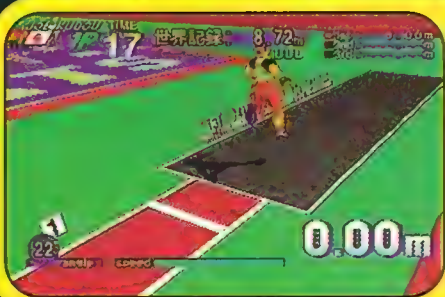
Pues esto es exactamente lo que os espera es este juego, es decir,

que una vez que hayáis elegido a uno de los 8 participantes disponibles, tendréis que competir en las pruebas de **100 metros lisos, 400 m., 1.500 m., 110 m. vallas, lanzamiento de peso, de disco y de jabalina, y saltos de longitud, de altura y con pértiga.**

«Athlete Kings» supondrá, como habréis deducido, un auténtico reto para los "deportistas de sillón", quienes tendrán que recurrir al viejo pero siempre entretenido sistema de "machacar" los botones del pad para correr más, saltar

mejor o lanzar más lejos.

En el próximo número os ofreceremos más detalles sobre este prometedor título, pero podemos adelantaros que los tres modos diferentes de afrontar la competición: **standar** (siguiendo las normas reales), **clasificatorio** (superando marcas mínimas para seguir) y **entrenamiento** (pudiendo elegir cualquier prueba para entrenarnos), pondrán la salsa a esta ensalada de deporte y diversión que nos llegará en breve de la mano del prestigioso sello **Sega Sports.**





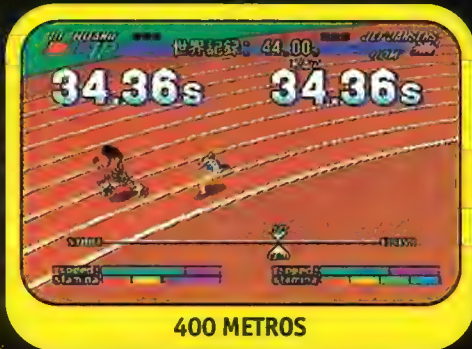
SALTO CON PÉRTIGA



110 METROS VALLAS



LANZAMIENTO DE JABALINA



400 METROS

Sega Sports se destaca con un simulador de decatión para Saturn que mantendrá la tendencia de los personajes poligonales seguida por los grandes arcades de Sega.



Para afrontar la competición podremos elegir entre uno de estos ocho deportistas.



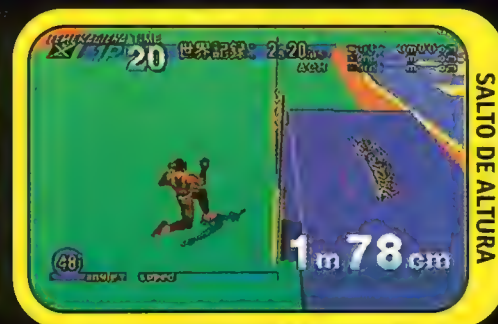
En el arcade y en la versión japonesa de «Athlete Kings», en la parte superior de la pantalla se nos indica los botones que tenemos que pulsar y en qué momento, para efectuar los diferentes movimientos. Aún no está confirmado si la versión europea poseerá esta ventaja o no y, en caso de hacerlo, en qué idioma.



Sega Sports ha recurrido a los poligonos con texturas para recrear toda la ambientación gráfica de «Athlete Kings». El resultado será un simulador increíblemente real en el que los deportistas harán gala, además, de unas animaciones imponentes. ¡hay que verlo para creerlo!



1.500 METROS



SALTO DE ALTURA



LANZAMIENTO DE PESO

XTREME
TENNIS

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Después de arrasrar dos veces en el Gran Slam de Mega Drive, Sampras quiere probar fortuna en el prestigioso torneo de PlayStation. Codemasters ha sido quien le ha inscrito y, lógicamente, parte como primer cabeza de serie.

«Pete Sampras Tennis» fue -y es-, el mejor juego de tenis aparecido para Mega Drive y uno de los mejores de toda la historia de los videojuegos. Y Codemasters está poniendo ahora todo su empeño en que mantengamos la misma opinión sobre este «Sampras Extreme Tennis», del que podrán disfrutar en breve los usuarios de la máquina de Sony.

Para ello, ha tenido trabajando durante más de un año a siete de sus mejores programadores quienes, sumándose a las nuevas tendencias, han recurrido a las tan de moda formas poligonales, a las perspectivas múltiples y a un apartado sonoro de lujo, todo ello reunido bajo la promesa de que se mantendrá la irresistible

jugabilidad que llevó a las anteriores versiones a lo más alto del pódium de los simuladores deportivos.

«Sampras Extreme Tennis» arropado bajo este impresionante despliegue técnico, recogerá algunas de las opciones que hicieron tan populares a sus predecesores, como la posibilidad de jugar diferentes tipos de torneos o la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos, pero, por supuesto, también incluirá un



montón de aspectos novedosos. Entre ellos podemos destacar la existencia de **ocho canchas diferentes**, -que corresponden a la reproducción de pistas reales del circuito profesional-, o la utilización de **inteligencia artificial aplicada a los jugadores**, de modo que irán mejorando su juego a lo largo de un mismo torneo.

Por otra parte, al amplio plantel de **22 jugadores** que presenta el juego, se le podrán añadir **otros dos, a quienes el usuario podrá personalizar a su gusto**.

Ya podéis ir desempolvando vuestras raquetas, porque el rey del tenis se acerca a PlayStation.

Vuelve el Nº 1 de la raqueta



ANIMACIONES. El elevado número de cuadros de animación que presentarán los jugadores permitirá que el movimiento resulte enormemente realista. Este es uno de los aspectos en los que más se está centrando Codemasters.



Incluso en un simulador de tenis tan "serio" como este, habrá lugar para las sorpresas y las bromas. Y si no nos creéis, echadle un vistazo a los personajes tan extravagantes que aparecen en esta imagen.



CAPTURA DE IMAGENES EN MOVIMIENTO. Para imprimirle mayor realismo al juego, Codemasters ha recurrido a esta sofisticada técnica, filmando a modelos reales con 8 cámaras simultáneamente.



Dentro de las nueve perspectivas que presentará este juego, se incluirá esta vista subjetiva (arriba) que simulará el campo visual del jugador que está en la pista. Mayor realismo, imposible.



A partir del mes próximo el tenis se pondrá de moda en PlayStation gracias a este prometedor «Sampras Extreme Tennis», realizado por la compañía británica Codemasters.



En algunos momentos del juego aparecerán conocidos comentaristas de la TV inglesa.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Los jugadores, a medida que vayan avanzando en los partidos, irán mejorando poco a poco su técnica.



LOS ESTADIOS. El juego se desarrollará en ocho espléndidas canchas que incluirán todos los tipos de pista (tierra batida, hierba...). Los países elegidos han sido Francia, USA, Alemania, Australia, España, Inglaterra, Hong Kong y Rusia.



OLYMPIC GAMES

Las Olimpiadas en casa

La inevitable apuesta olímpica de este año viene en plan arrollador, pues entre U.S. Gold y THQ nos han preparado un súper lanzamiento que llegará a todos los soportes -salvo Game Gear-, con la intención de batir todos los records de popularidad.

Este «Olympic (Summer) Games» mantiene la línea de todos los programas olímpicos que han aparecido hasta la fecha, es decir, que apuesta por un puñado de pruebas que exigirán del jugador una inusitada rapidez con los dedos para conseguir alcanzar la victoria. Y es que, hasta que alguien invente otra fórmula,

parece que tener la mano en forma es el requisito indispensable para demostrar que somos unos auténticos campeones en esto de la simulación atlética.

Lo primero que tenemos que decir sobre las cuatro versiones que nos ocupan es que, sin duda, han conseguido su objetivo principal, que no es otro que divertir de una manera sencilla y al mismo tiempo variada, imprimiendo a todas y cada una de las pruebas un alto grado de emoción, que, por otra parte, aumenta en la medida en que participen más jugadores.

Hay sin embargo ciertos matices que conviene destacar. Sobre todo que, salvando las lógicas distancias, las versiones de 32 bit han quedado más conseguidas que las de 16 bit. Y cuidado, que no es una simple cuestión de técnica, ya que los cuatro programas en sus respectivos soportes son un perfecto ejemplo de buen hacer gráfico y sonoro, sino

más bien de jugabilidad. La mayor parte de las pruebas en las versiones de Super Nintendo y Mega Drive proponen un desarrollo en el que cobra demasiado protagonismo el sistema de pulsar los botones a la mayor velocidad posible, sin que influyan más factores salvo el de realizar alguna que otro movimiento con el pad direccional. Este sistema en principio resulta tan sencillo como atractivo, pero tras unas cuantas pruebas puede convertirse en una auténtica tortura para nuestros dedos. (Os recomendamos el viejo truco del mechero, ¿lo conocéis?). Además, en estos programas existe cierto desequilibrio entre las pruebas, siendo en algunas de ellas bastante fácil conseguir un record del mundo, y en otras casi imposible alcanzar un puesto meritorio.

Por otro lado, además de la mayor cantidad y, por tanto, variedad de pruebas que presentan los juegos en Saturn y PlayStation, su ejecución suele ser algo más compleja y en ella influyen más factores como controlar los ángulos y la dirección en los lanzamientos o los saltos, la resistencia en las pruebas de larga distancia... Su propuesta es, por tanto, más completa y ofrece la sensación de que podemos mejorar nuestras marcas atendiendo a diversos aspectos, y no sólo arriesgándonos a tener una luxación en la mano.

Con todo esto, no queremos decir que en Super Nintendo y Mega Drive los juegos sean discretos, ni mucho menos, sino que las versiones para las 32 bits son, en proporción, algo mejores. En todos los casos el espíritu competitivo está presente y la diversión está más que asegurada.



100 metros



La prueba de velocidad pura y dura. Aquí debéis demostrar que tenéis los dedos más rápidos y ágiles del mundo, pulsando alternativamente los dos botones destinados a aumentar la velocidad de vuestro corredor.

No debéis preocuparos de otra cosa nada más que darle a los dos botones, ya que en esta prueba no influyen otros factores como el cansancio o el viento.

En estas versiones de 32 bit dispondréis de una cámara móvil que seguirá las evoluciones de los atletas

desde diferentes ángulos, en una vistas similares a las que se ofrecen en televisión. El resultado es verdaderamente espectacular.

La barra situada en la parte superior de la imagen os indicará la velocidad a la que se desplaza el atleta.



El desarrollo de esta prueba es exactamente igual en las versiones de 16 bits que en las de 32, es decir: ¡a darle a los dos botoncitos a toda velocidad!

En la línea de meta podéis conseguir que el velocista incline su cuerpo hacia

adelante para conseguir unas décimas de segundo, pulsando el pad direccional.

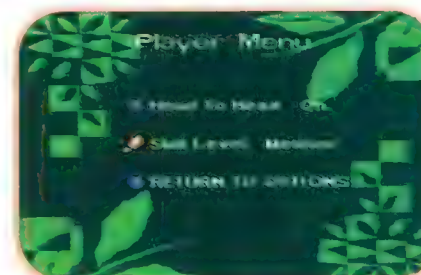
Por cierto, a diferencia de las versiones de Saturn y PSX, el seguimiento de la acción se efectúa desde una sola "cámara" que ofrece una perspectiva isométrica.



Modos de juego



Opciones para Super Nintendo



En las Olimpiadas de 16 bit podrán participar hasta ocho jugadores, pudiendo elegir la nacionalidad, el nombre y los apellidos del atleta. Dispondréis de hasta 3 niveles de dificultad para competir.

Por otro lado, el modo de juego "Head to Head" permitirá que dos amigos participen a la vez en pruebas como los 100 metros o los 110 metros vallas y alternativamente en el resto.

Salto de altura

32 bits



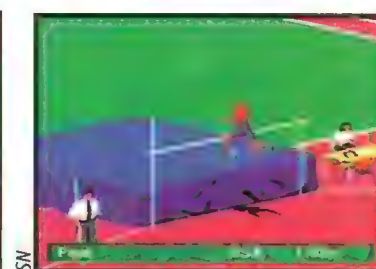
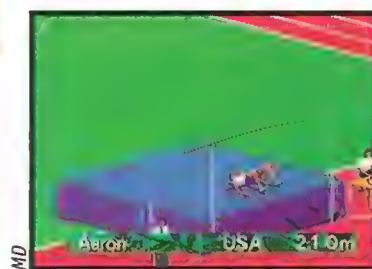
En esta prueba hay que combinar rapidez y precisión. Comenzamos corriendo pulsando los dos botones correspondientes y una barra roja comenzará a subir. Cuando estemos cerca de la colchoneta dejamos de pulsar estos botones y la barra

roja se detendrá, al tiempo que ascenderá otra barra azul situada a su lado. Tendremos que ser muy rápidos para pulsar un tercer botón y conseguir que las dos barras queden a la misma altura. Si lo conseguimos, daremos un salto perfecto.

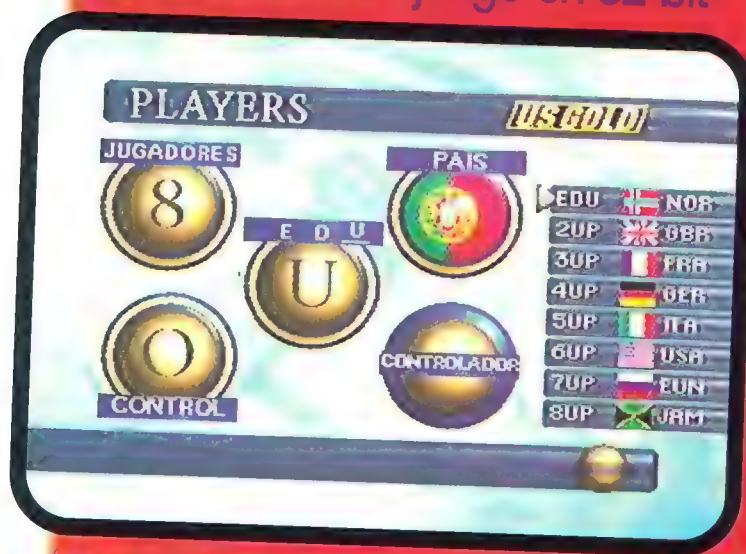
16 bits



Al igual que en las 32 bits, comenzamos con una breve carrera, cuanto más rápida mejor. Cuando llegemos a una posición cercana a la colchoneta tendremos que utilizar el pad direccional hacia arriba y hacia adelante, en un movimiento rápido y sincronizado. Estos movimientos al principio resultan un poco complicados, por lo que para su perfecta ejecución deberemos practicar bastante. En esta competición podéis decidir la altura a la que queréis empezar el concurso, o bien seguir el proceso que marca la máquina.

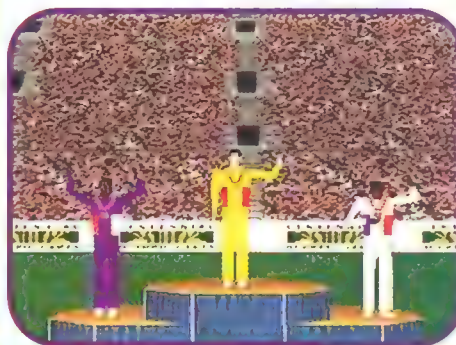


Opciones de juego en 32 bit



En PlayStation y Saturn también puedes participar hasta ocho jugadores aunque a diferencia de en las 16 bits, se nos permite elegir las iniciales además de la nacionalidad. La opción "control" te permitirá escoger entre un control Arcade o un control Olímpico. El primero es más sencillo, dependiendo sólo de dos botones, mientras que el segundo permite que influyan más factores.

Medallas olímpicas



Cuando se alcanza la gloria en un acontecimiento tan importante como éste, se necesita de un reconocimiento a la altura de las circunstancias. En todas las versiones podréis disfrutar del placer de subir al pódium cuando logréis quedar entre los tres primeros clasificados de cualquier prueba. Los programadores no han querido dejar pasar un detalle tan importante como éste que, al fin y al cabo, constituye uno de los momentos culminantes de los Juegos Olímpicos.

Jabalina



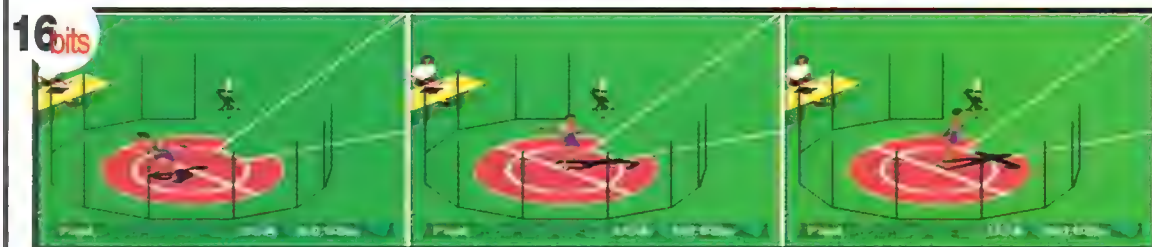
Como casi siempre, debemos empezar por hacer correr al lanzador utilizando los dos botones destinados a tal efecto. Después, justo antes de que éste llegue a la línea que marca el límite, debemos pulsar el botón de lanzamiento para marcar la dirección y soltarlo rápidamente para marcar el ángulo. Por supuesto, la distancia a la que llegue la jabalina dependerá de la combinación de estos tres factores: potencia, dirección y ángulo. Es imprescindible, lógicamente, que la jabalina caiga dentro de la zona establecida, ya que de lo contrario será considerado lanzamiento nulo.



En las versiones de 16 bit también se debe comenzar con la carrera, pero después la ejecución del lanzamiento se realiza con el pad direccional. Primero se debe pulsar atrás para llevar el brazo hacia la posición adecuada. Después hay que pulsar hacia adelante para lanzar la jabalina y, por último, otra vez hacia atrás para evitar que el atleta se salga de los límites.



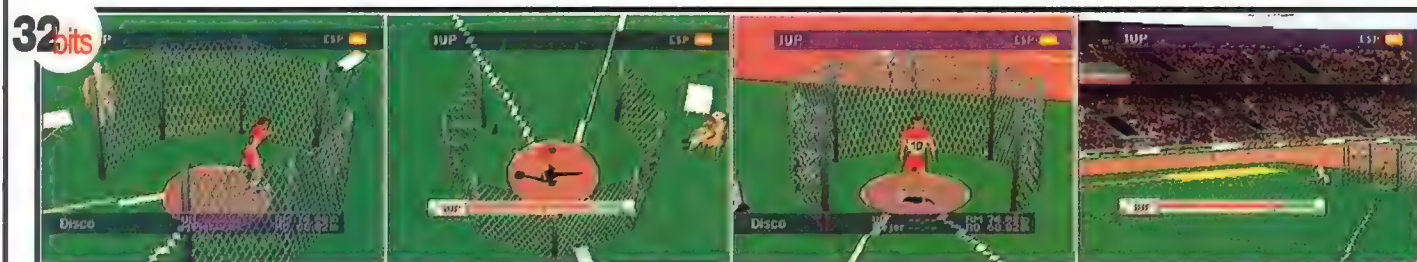
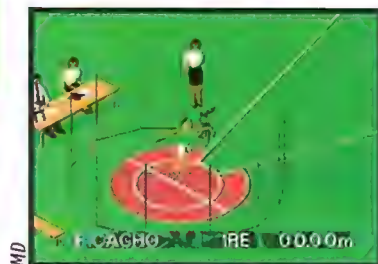
Lanzamiento de disco



El primer objetivo es conseguir la mayor velocidad de giro posible, utilizando para ello los dos botones correspondientes. Después, justo cuando el lanzador vaya a cruzar la línea central del círculo, se debe pulsar el pad direccional hacia atrás para marcar el ángulo del lanzamiento, e inme-

diatamente después pulsar hacia adelante para que suelte el disco. El lanzador no debe salir de los límites marcados por el círculo o será considerado lanzamiento nulo.

La precisión de todos estos movimientos será fundamental para conseguir un lanzamiento óptimo. Requiere práctica.



En estas versiones también empezaremos pulsando los dos botones para conseguir la mayor potencia posible. Una vez que la barra de fuerza se quede fija, el lanzador empezará a girar y en ese momento apare-

cerá otra barra que indicará la dirección del lanzamiento. Es el momento de pulsar el botón de "lanzar" y mantenerlo pulsado, soltándolo en el momento justo en el que queramos que el disco salga despedido.

Cuanto más tiempo mantengáis pulsado este botón, mayor será el ángulo del lanzamiento. Todo un ejercicio de precisión que requerirá rapidez y reflejos. Es, sin duda, una de las pruebas más difíciles.

Salto de longitud

16 bits



En estas versiones, como en las otras pruebas, además de la carrera correspondiente, muy importante para conseguir un buen salto, será necesario hacer uso del pad direccional. Pulsando la diagonal arriba/adelante, podremos conseguir una buena marca, aunque también se pueden efectuar otras variantes.

PXS



SAT



MD



SN



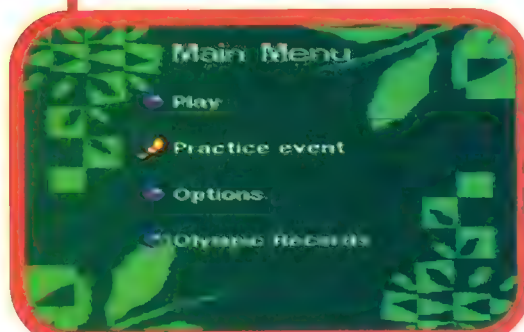
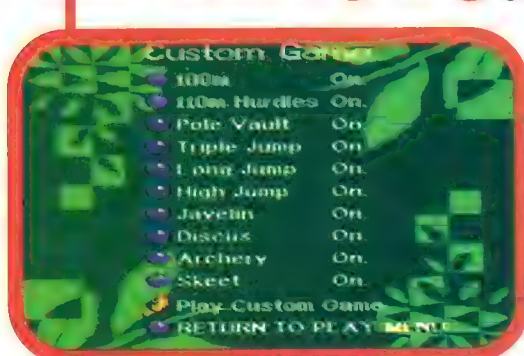
32 bits



En esta prueba, tal y como sucede en la realidad, es muy importante la velocidad que se alcance antes del salto. Ya sabéis, a darle a los dos botoncitos y, al llegar a la raya... ¡a pulsar el botón de salto! Un detalle importante: cuanto más

tiempo mantengamos pulsado este botón, mayor será el ángulo del salto. Se trata de una prueba en la que una vez alcancéis una marca respetable, os costará mucho superarla. Así es el atletismo de élite.

Modos de juego en 16 bit



Las versiones de 16 bit presentan tres modos de juego: la Olimpiada tal cual, con las 10 pruebas disponibles; una competición a medida, en la que el jugador puede elegir las pruebas en las que quiere participar; y el modo practica, en la que se podrá competir individualmente cuantas veces se quiera en todas y cada una de las pruebas. Este último es ideal para ensayar las pruebas.



Las versiones de 32 bit presentan la posibilidad de elegir los botones correspondientes para después realizar la ejecución de cada prueba. De este modo, el jugador podrá disponer del tipo de control que le resulte más cómodo, algo fundamental teniendo en cuenta las características de este juego.

Aquí miden los jueces

En las versiones de 32 bit se ha tenido la genial idea de incluir la figura de un juez que mide todos los lanzamientos efectuados por los atletas. Un detalle gracioso de los programadores.



Opciones 32 bit

En Saturn y PlayStation encontraréis un repertorio de opciones no muy amplio pero bastante correcto. Dentro de este menú podréis elegir el lenguaje, incluido el español, tres niveles de dificultad, quitar o poner la música, los efectos de sonido y el griterío del público o variar la calidad de los competidores manejados por la computadora. Suficiente para configurar el juego a vuestra medida.



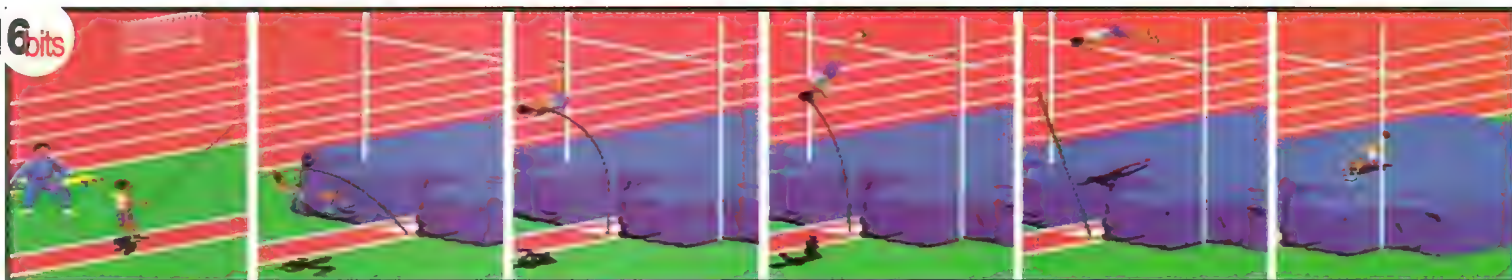
Records olímpicos y mundiales

En todas las versiones encontraréis unas pantallas dedicadas exclusivamente a mostrar todos los records olímpicos y mundiales de las pruebas incluidas. De esta forma os podréis hacer una idea de la calidad de las marcas que consigáis. Por supuesto, cada vez que logréis batir alguno de estos records, la máquina se encargará de colocarlo en su lugar correspondiente.

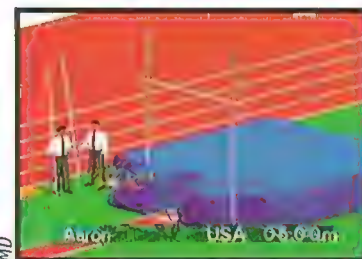


Salto con pértiga

16 bits



Una de las pruebas de ejecución más difícil, que como siempre depende de un movimiento con el pad después de haber efectuado la correspondiente carrera. Una vez que se llega a la distancia apropiada, el jugador debe realizar un movimiento con el pad direccional que podría resumirse en "adelante-atrás-arriba-adelante", con el fin de que se corresponda con la acción del atleta de colocar la pértiga, elevarse, soltar la pértiga y superar el listón. Una técnica bastante complicada que requerirá mucha práctica hasta dominarla con garantías.



32 bits



Probablemente la prueba más complicada de realizar en estas versiones. Como siempre, se debe empezar por una breve carrera hasta llegar cerca del lugar en el que se tiene que plantar la jabalina. Es el momento de pulsar el botón de lanzamiento justo antes de que la flechita que aparece a la derecha de las barras llegue

hasta la línea blanca. Eso elevará al saltador hasta una altura considerable. Después, debe pulsarse otra vez el mismo botón para que el atleta consiga sobrepasar en listón. Ambas acciones deben realizarse con absoluta precisión o el salto puede ser nulo. Aún así, no llega a la dificultad de las versiones de 16 bit.

Triple salto

16 bits



En Super y Mega Drive se deberá comenzar con una veloz carrera, para después efectuar los saltos con el pad direccional pulsando arriba-diagonal derecha tres veces (para realizar los tres saltos). Es fundamental pulsar las tres veces justo en el momento en el que el saltador pisa el tartan o acabará siendo un salto nulo.

32 bits



La ejecución es similar a la del salto de longitud, pero con la salvedad de que en esta prueba, lógicamente, se debe pulsar el botón de salto tres veces para realizar los tres saltos. La clave está en efectuar una carrera rápida, acercarse lo más po-

16 bits



En las versiones de 16 bit solo aparecerá esta perspectiva subjetiva que simula el campo visual del tirador. También aquí el arco estará en constante movimiento, simulando el efecto que produce tensar la cuerda, y por tanto se deberá intentar apuntar a la diana teniendo en cuenta, además, la dirección del viento, en esta ocasión indicada por una bandera situada sobre la diana.

32 bits

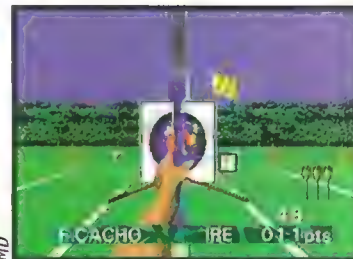


El objetivo es conseguir el mayor número de puntos, intentando acertar en la parte más céntrica de la diana, realizando 36 lanzamientos divididos en seis series. La pequeña ventana de la derecha os ofrecerá una perspectiva subjetiva que simula el campo visual del tirador, en la que veréis la diana, la parte central del arco y un indicador de la dirección y la velocidad del viento. El arco se encuentra en constante movimiento, y vosotros deberéis intentar centrarlo y vigilar el indicador del viento para acertar en la diana. Una prueba fácil y divertida.

SAT



MD



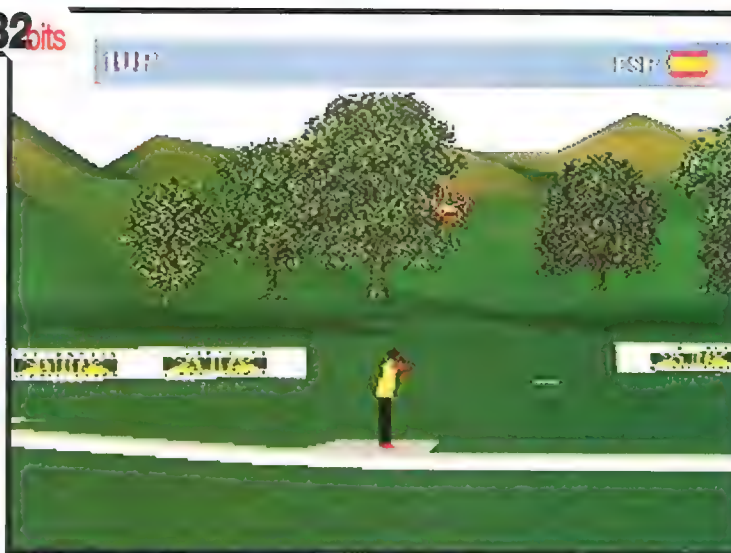
Tiro al plato

16 bits

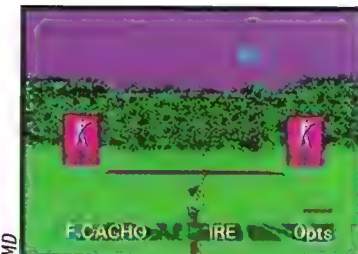


Se trata de un prueba sencilla de ejecución, pero en la que no es fácil conseguir puntuaciones muy altas, al menos al principio. Se deben realizar un total de 20 disparos divididos en cuatro turnos. El jugador debe pulsar un botón para lanzar el plato, que puede aparecer por cualquier lado, y otro para disparar.

32 bits

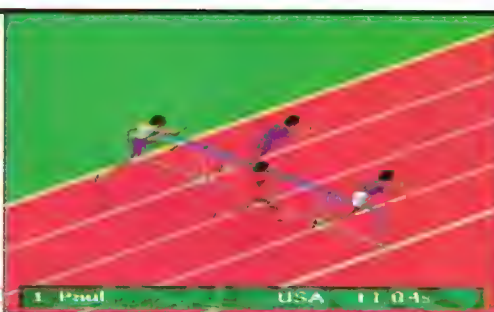


Esta prueba se puede comparar a los clásicos juegos de disparo. Simplemente se debe mover la mirilla utilizando el pad direccional para intentar acertar a los platos lanzados desde diferentes ángulos. Se deben realizar un total de 20 disparos desde ocho posiciones diferentes. Los platos son lanzados de dos en dos, y el jugador solo dispone de dos cartuchos para cada lanzamiento, de modo que si gasta ambos en acertar a un plato, ya no podrá disparar al otro.



110 metros vallas

16 bits

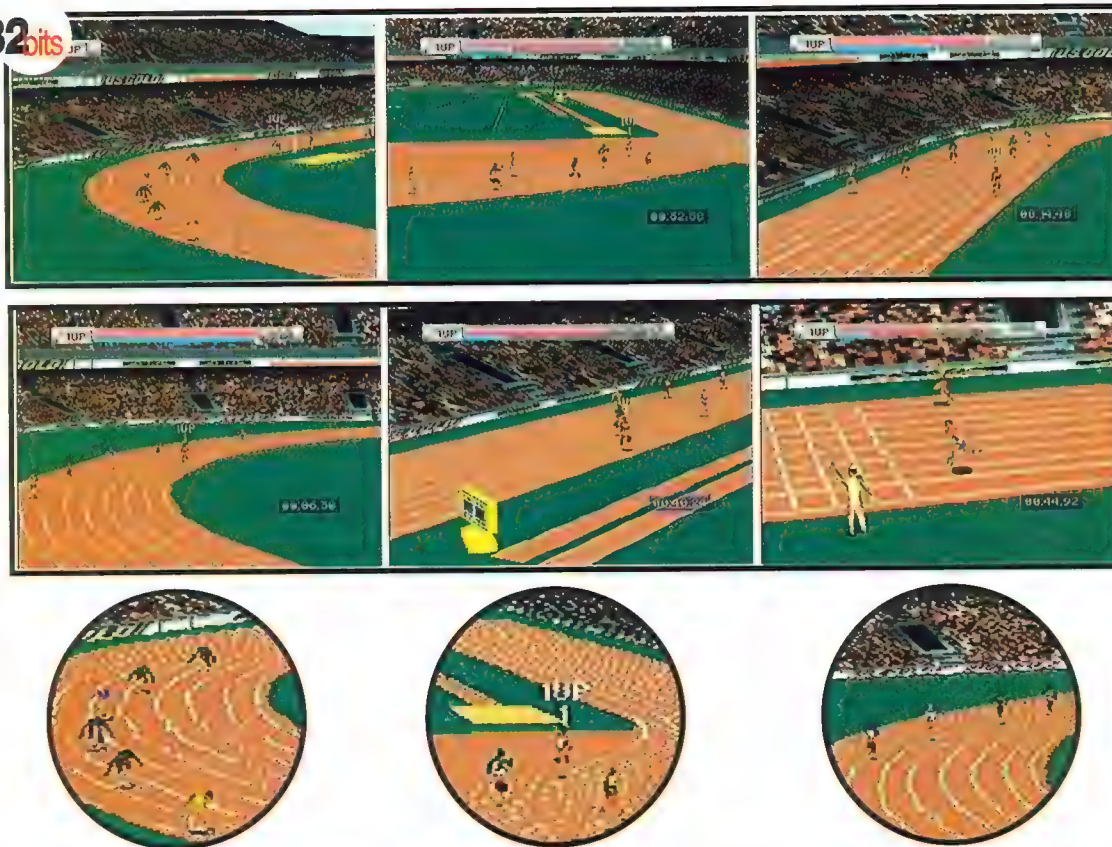


En esta prueba, además de intentar correr lo más rápido posible utilizando los dos botones correspondientes, debéis evitar las vallas pulsando el pad direccional hacia arriba o diagonal hacia arriba. Solo es necesario un pequeño toque, pero debe ser realizado en el momento justo, ni antes ni después, o el corredor derribará la valla y perderá unos segundos preciosos. Una prueba muy complicada, ya que es difícil intentar correr muy rápido y al mismo tiempo evitar las vallas.



400 metros

32 bits



Una de las pruebas más atractivas de estas olimpiadas. Al igual que en los 100 metros vuestra labor consistirá en utilizar los dos botones destinados a aumentar la velocidad del corredor, pero en esta ocasión no debéis hacerlo lo más rápido posible, ya que en esta prueba el cansancio puede hacer mella en los atletas. Justo debajo de la barra rosa que indica la velocidad, aparecerá una barra de color azul que indicará el cansancio de vuestro atleta. Si esta barra se consume totalmente, el corredor sufrirá un agotamiento total y solo podrá ir al "trote" hasta que consiga recuperarse. Por tanto, se debe alcanzar la velocidad justa para que el atleta aguante hasta el final sin perder las posiciones de cabeza. Una prueba de velocidad y estrategia. Toda la carrera será ofrecida desde diferentes cámaras, que siempre presentarán el mejor punto de vista. Una prueba original y divertida.

Halterofilia

32 bits



Este ejercicio se debe completar en tres etapas, que son los tres movimientos reglamentarios que requiere el levantamiento de peso. En primer lugar se deben utilizar los dos botones correspondientes para aumentar la barra de fuerza. En ese momento aparecerá otra barra de color azul a la derecha que indica la potencia. Cuando ambas se hallen al mismo nivel es el momento de pulsar el botón de arrancada. Después se debe repetir este proceso en los otros dos movimientos hasta llegar a la posición final. Pero cuidado, porque todavía no acaba la cosa, ya que el enorme peso que soporta el atleta nos obliga a compensar la inclinación hacia a un lado o hacia otro con el pad direccional. Se trata de una modalidad muy original, y a pesar de su complicada apariencia, no es muy difícil completarla con éxito, al menos con las cargas más ligeras. Cada movimiento del levantador lo veremos desde una perspectiva diferente.

Esgri^{ma}

32bits



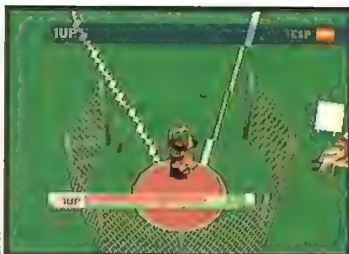
Toda una novedad en estos juegos olímpicos. El desarrollo es bastante similar al de los juegos de lucha "uno contra uno". El pad direccional mueve al espadachín a un lado o a otro del piso, mientras que dos botones combinados con los movimientos del pad sirven para realizar los ataques. Para defenderse, simplemente hay que pulsar el pad hacia atrás. El primero que llegue a cinco "touches" gana el combate. Todos los combates son apasionantes.

Lanzamiento^{de martillo}

PXS



SAT



32bits



Una vez más, primero hay que aumentar la fuerza del lanzamiento con los dos botones de siempre, para después, cuando una segunda barra situada en la parte inferior lo indique, pulsar, sujetar y después soltar el botón de lanzamiento. Con el primer movimiento ajustaremos la dirección, y con los otros dos marcamos el ángulo. Recordad que el martillo tiene que caer entre los límites marcados por las dos líneas en forma de triángulo, y que el atleta no debe salirse del círculo en el que está situado. Como en las otras pruebas de lanzamiento en las versiones de 32 bit, el jugador podrá elegir la perspectiva desde la que quiere observar los movimientos del lanzador.

Consola: **PSX Y SEGA SATURN**
 Tipo: **DEPORTIVO**
 Compañía: **U.S. GOLD**
 Programación: **SILICON DREAMS**
 Nº de jugadores: **DE 1 A 8**
 Nº de fases: **15 PRUEBAS**
 Niveles de dificultad: **3 NIVELES**
 Memoria: **CD-ROM**



GRÁFICOS: **93**

Toda una innovación en el género. Polígonos y multiperspectivas aplicadas a todas las pruebas. Sensacional.

SONIDO: **90**

Mantiene el alto nivel de todo el juego. Destaca el griterío del público y las pisadas sobre el tartan.

JUGABILIDAD: **91**

Variable dependiendo de las pruebas, pero muy alta en general. Un propuesta ideal para todos los públicos.

DIVERSION: **91**

El número de pruebas y el atractivo de casi todas ellas constituyen toda una garantía. La diversión está asegurada.

VALORACIÓN: **91**

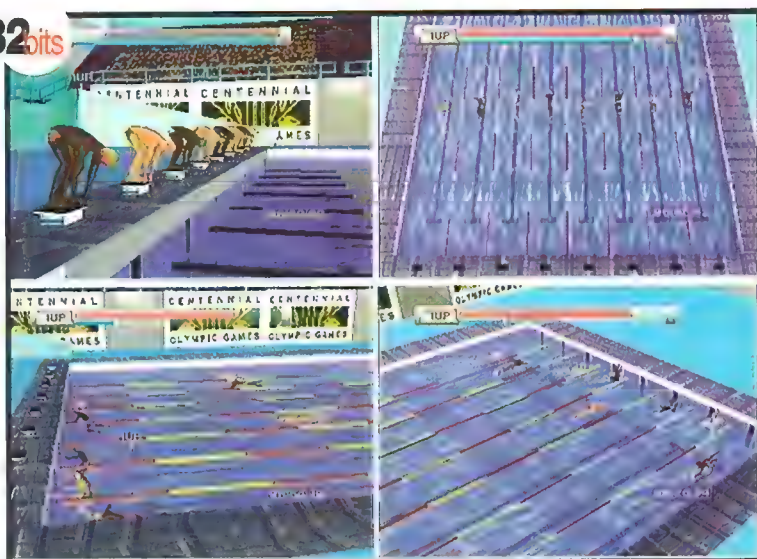
El debut de este género en los nuevos soportes ha quedado a la altura de lo esperado. Primero por presentar una calidad técnica sensacional, en la que los polígonos y las multiperspectivas alcanzan una espectacularidad similar a las retransmisiones televisivas. Segundo, por presentar un repertorio de pruebas muy completo, tratando de que en todas ellas la labor del jugador no se limite a una simple demostración de rapidez de dedos. Por supuesto, se trata de un género un tanto especial, que por sí solo presenta algunas pequeñas limitaciones, pero U.S. Gold las ha sabido esconder con talento y oficio.

RANKING:

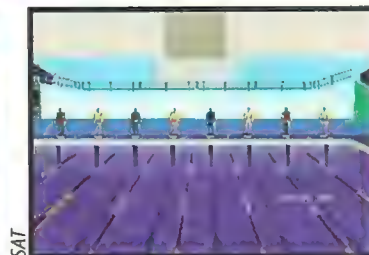
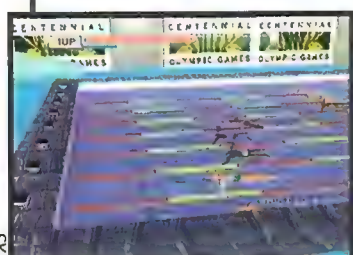
No hay juegos similares para estos soportes.

100 metros libres

32 bits



Esta refrescante prueba tiene mucho que ver en su desarrollo con los 400 metros de atletismo. Aquí no solo habrá que preocuparse de la velocidad del nadador, sino también de su resistencia, cuyo nivel estará marcado por la barra de color azul. Es decir, la única función del jugador consiste en utilizar los dos botones de la velocidad, pero dosificando esfuerzos para llegar hasta el final de la carrera. Las multiperspectivas se lucen en esta modalidad como en ninguna.



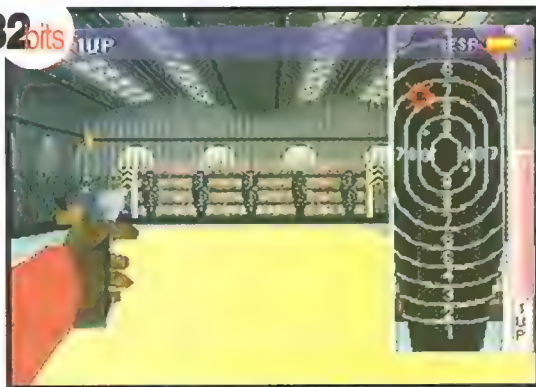
PXS

SAT

SAT

Tiro rápido con pistola

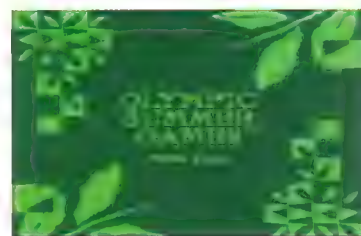
32 bits



Es una prueba similar en su desarrollo al Tiro al Plato, pero en la que se valora mucho más la rapidez con la que se efectúen los disparos. En la pantalla van apareciendo sucesivamente las dianas, en las que se debe intentar acertar en el centro utilizando la mirilla correspondiente. También aquí se ofrece una perspectiva subjetiva durante el desarrollo de la prueba, aunque antes de empezar podremos disfrutar de unas imágenes en las que veremos al tirador cargando la pistola y adoptando la posición reglamentaria para comenzar la prueba. Una modalidad demasiado vertiginosa.



Consola: **S.NINTENDO Y MEGA DRIVE**
 Tipo: **DEPORTIVO**
 Compañía: **THQ**
 Programación: **TIERTEX**
 Nº de jugadores: **8 NO SIMULTÁNEOS**
 Nº de fases: **10 PRUEBAS**
 Niveles de dificultad: **3 NIVELES**
 Memoria: **16 MEGAS**



GRÁFICOS: **91**

Muy logrados en todos los aspectos, pero destacan las animaciones de los atletas y la perspectiva isométrica.

SONIDO: **86**

Cumple sin mayores problemas, aunque se podía esperar algo más de variedad y contundencia.

JUGABILIDAD: **89**

Distinta según las pruebas, y por tanto algo irregular. Todo depende de vuestra habilidad y rapidez con los dedos.

DIVERSION: **89**

El ligero desequilibrio entre las pruebas y su planteamiento algo discutible (en algunos casos), no le impiden ser un juego muy divertido.

VALORACIÓN: **89**

Estas dos versiones apuestan por un planteamiento clásico, y eso les hace contar con un grado de diversión innegable. Sin embargo, algunos detalles irregulares, como el desequilibrio entre las pruebas, y el hecho de no haber arriesgado planteando un desarrollo de las pruebas algo más complejo e innovador le impiden llegar a lo más alto. Se trata de un juego divertido, atractivo, sencillo, pero que apenas aporta nada nuevo a este subgénero. De todas formas, su indudable calidad técnica y su fórmula, no por gastada menos efectiva, le convierten en una opción siempre interesante.

RANKING:

Olympic Games

Olympic Gold (MD)

Summer Challenge (MD)

**TRADUCIDO
CASTELLANO**

VIDEO AVENTURA

Toda la acción está servida de la mano de Fade to Black. Combina a la perfección la acción y la aventura y consigue un mayor realismo gracias a la posibilidad de la perspectiva en 3D. Además te ofrece un arsenal de alta tecnología de escaners, campos magnéticos, minas explosivas, armas evolutivas y secuencias musicales y cinemáticas.

DISPONIBLE EN CD-ROM Y EN SONY PLAYSTATION.

Fade to Black es una marca registrada de Delphine Software.
Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.



Fade to Black



acción

SIMULADOR

Conduzca los mejores coches del mundo a más de 250 kilómetros por hora. The Need for Speed es el primer juego que le hará liberar tanta adrenalina como si participara en una carrera de verdad, con todo el riesgo de la pista. Distrute con los gráficos de alta resolución, motores super rápidos en 3D, reproducción exacta de los modelos y sonido digitalizado de 16 bits para acrecentar... su ansia de velocidad.

DISPONIBLE EN CD-ROM, SONY PLAYSTATION Y SEGA SATURN.

© 1995 Electronic Arts. The Need for Speed es una marca registrada de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. ROAD & TRACK es una marca registrada de Machette Filippacchi Magazines, Inc. usada bajo licencia por Electronic Arts.



The Need for Speed



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

velocidad

**TRADUCIDO
CASTELLANO**

PELÍCULA INTERACTIVA

Sumérjase en una aventura futurista junto a estrellas de la talla de Mark Hamil y Malcom McDowell y experimente la increíble sensación de participar en una simulación de combate espacial con diálogos, sonidos explosivos, un argumento interactivo y con acciones en directo. Conseguirá experimentar todo el realismo del cine.

DISPONIBLE EN CD-ROM Y EN SONY PLAYSTATION.

© 1995, 1996 Origin Systems, Inc. Origin, We create Worlds y Wing Commander son marcas registradas de Origin Systems, Inc. Heart of the Tiger e Interactive Movie son marcas registradas de Origin Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.



Wing Commander III



estrategia



ULTIMATE MORTAL KOMBAT



En esta imagen podéis descubrir con un simple vistazo algunas de las novedades que incorpora esta versión para Saturn: la presentación de un nuevo personaje, Ermac; un nuevo escenario, "The Hidden Portal" y el regreso de una vieja conocida, Mileena, cuya misión es capturar a la princesa Kitana. Sin embargo, las sorpresas que encierra «UMK3» no se limitan tan sólo a estos detalles.

Es el clásico de la lucha, el torneo entre los torneos, el que más luchadores tiene y el que más sorpresas ofrece. Es la ultimísima versión de la serie Mortal Kombat, todo un súper lanzamiento que acaba de aterrizar en Saturn.

El grupo Eurocom ha sido el encargado de realizar esta sensacional conversión de la recreativa de Williams en la que ha reunido al plantel de luchadores más completo de toda su historia, (22, más jefes finales y personajes ocultos), presentado 4 nuevos escenarios, dos modos extra de juego, nuevos golpes especiales y un nivel más de dificultad, convirtiendo a este título en una auténtica joya que sobrepasa notablemente lo que vieron hace unos meses los usuarios de PlayStation en «Mortal Kombat 3».

Todo este impresionante despliegue, sin embargo, ha costado un precio, y es que el tamaño de los personajes es sensiblemente inferior al de anteriores entregas. Este detalle, sin embargo, queda compensado con creces gracias a otras

impresionantes virtudes gráficas como pueden ser la altísima resolución en pantalla, -muy similar a la del arcade-, o el extraordinario diseño de los nuevos escenarios.

Este nuevo «Mortal Kombat» mantiene, por supuesto, las señas de identidad de la mítica serie: combates rápidos y muy, muy agresivos y cantidades ingentes de fatalities, babalities, animalities, friendships y demás golpes especiales, pero a las que se le han añadido muchas sorpresas en forma de trucos e incluso de claves -imposible acceder sin ellas a ciertos luchadores-, que hacen que la diversión alcance cotas verdaderamente elevadas.

Tampoco hay que olvidarse de otros detalles como el contundente apartado sonoro, en el que destacan las voces digitalizadas y las inquietantes melodías.

Un Mortal Kombat, en definitiva, a la altura de lo esperado.

Manuel del Campo



El TORNEO alcanza su clímax

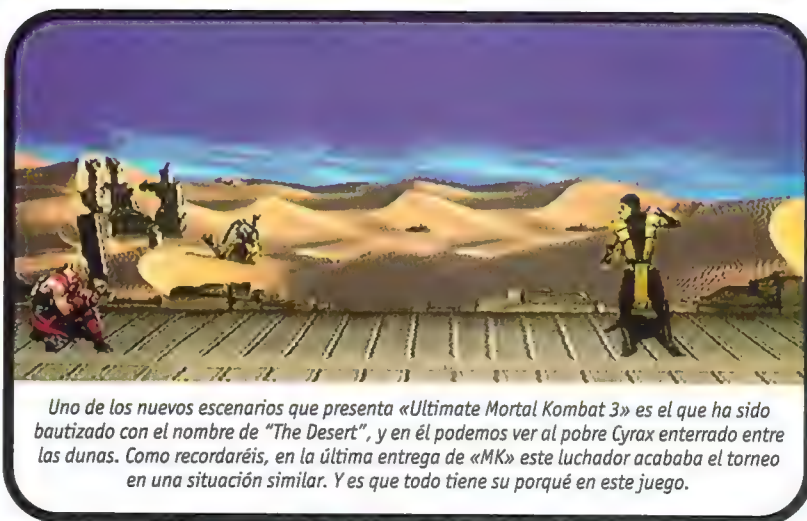
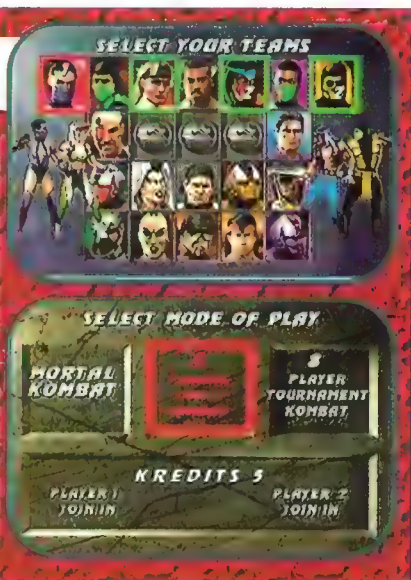
Inofensivo como un niño

Dentro de los movimientos finales, el más curioso y "tierno" de todos es el Babality, en el que la víctima volverá a su niñez.

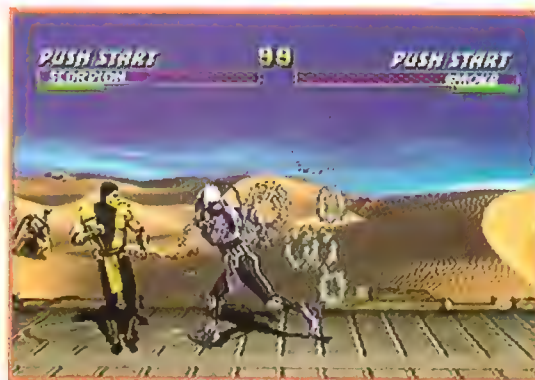
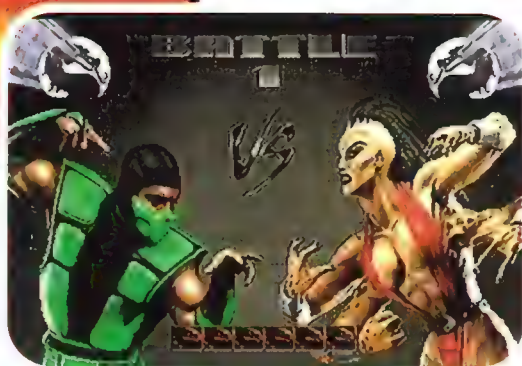
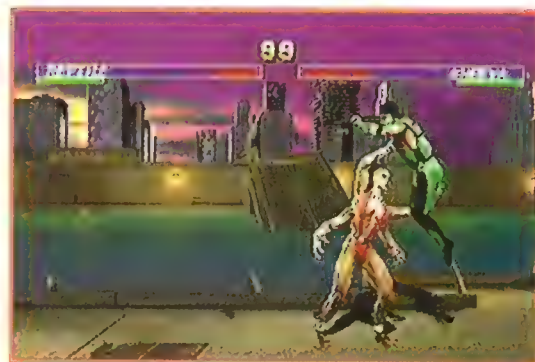
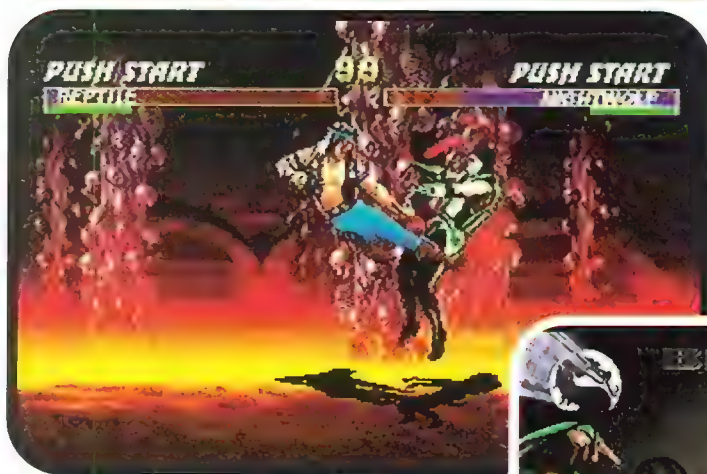


Torneos

Esta versión incluye dos nuevos modos de juego: un torneo en el que pueden participar hasta 8 luchadores, y un combate de dos contra dos, en el que dos jugadores podrán formar dúos explosivos para enfrentarse entre sí.

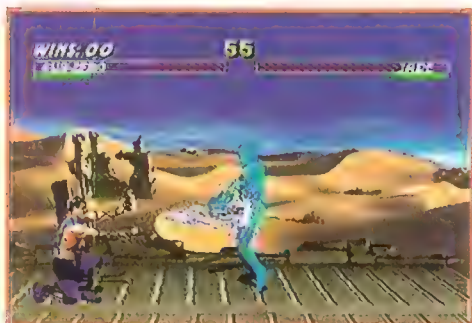


Saturn recibe la más completa y espectacular entrega de Mortal Kombat realizada hasta la fecha.



Fatalities para todos los gustos

Un Mortal Kombat sin fatalities no sería un Mortal Kombat. En esta nueva versión los encontraréis de todos los colores y sabores, e incluso descubriréis cómo algún luchador de la vieja guardia ha aprendido nuevas técnicas. Es la auténtica "salsa" de esta serie.



Jefe Final



Cuando lleguéis a los niveles más altos del torneo os encontráis con criaturas tan extrañas como esta, (que también aparecía en la tercera parte). Derrotarla será toda una hazaña.



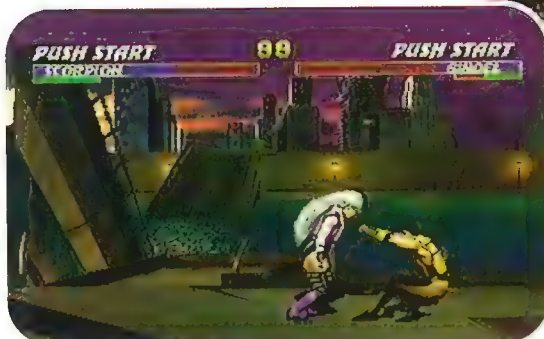
Estos dos luchadores aparecen en el juego como personajes secretos. Se trata del bueno de Smoke, y el misterioso Nohm Saibot. Seguro que con un poco de paciencia conseguís encontrarlos.

¡Sorpresa!

Sin duda, es el movimiento final más simpático de todos. Los luchadores parecen apiadarse de sus rivales y les obsequian con un bonito presente... pero no confiéis demasiado. Por si acaso.

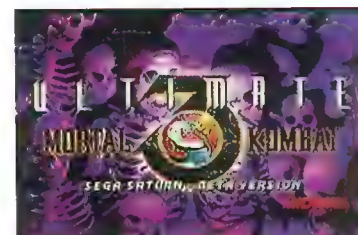


Quitando el detalle del inferior tamaño de los personajes, esta versión es idéntica a la recreativa de Williams.



En esta versión encontraremos los escenarios que pudimos ver en la tercera parte de la serie. Como sabéis, en algunos de ellos podréis enviar a vuestro rival hasta "el piso de arriba" mediante un contundente gancho.

Consola: **SEGA SATURN**
 Tipo: **LUCHA**
 Compañía: **WILLIAMS**
 Programación: **EUROCOM**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **TORNEO**
 Niveles de dificultad: **4**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **91**

La animación de los personajes, el diseño de los escenarios y la resolución de todo el juego son excelentes. Sólo falla que se ha reducido el tamaño de los luchadores, pero este detalle se puede pasar por alto.

SONIDO: **90**

Tanto las voces como las melodías y los efectos de sonido rayan a gran altura.

JUGABILIDAD: **91**

La misma de toda la serie pero con muchas más posibilidades.

DIVERSIÓN: **92**

Los amantes de la lucha encontrarán un juego hecho a su medida.

VALORACIÓN: **91**

Era obligado que Saturn contara con una versión actualizada de Mortal Kombat, y aquí tenemos la respuesta. En «UMK 3» tenemos un plantel de luchadores impresionante (sin duda lo más atractivo de todo el juego) y un buen puñado de interesantes novedades que se convierten en alicientes más que sobrados como para llamar la atención de cualquier fan de la serie y de los juegos de lucha en general. Además hay que tener en cuenta que el salto en Saturn ha sido muy importante ya que no contó con la versión de «MK 3» y ha pasado de «MK2» directamente a esta auténtica maravilla que consigue que la máquina de Sega ofrezca lo más codiciado de la saga.

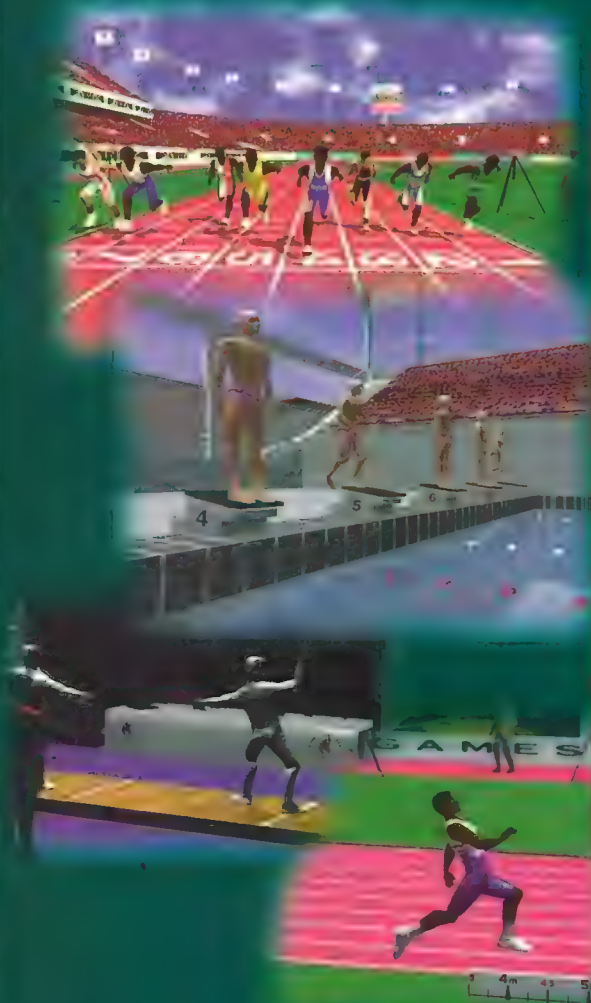
RANKING:

Virtua Fighter 2

Street Fighter Alpha

Ultimate M.K. 3

Sólo los mejores estarán en Atlanta

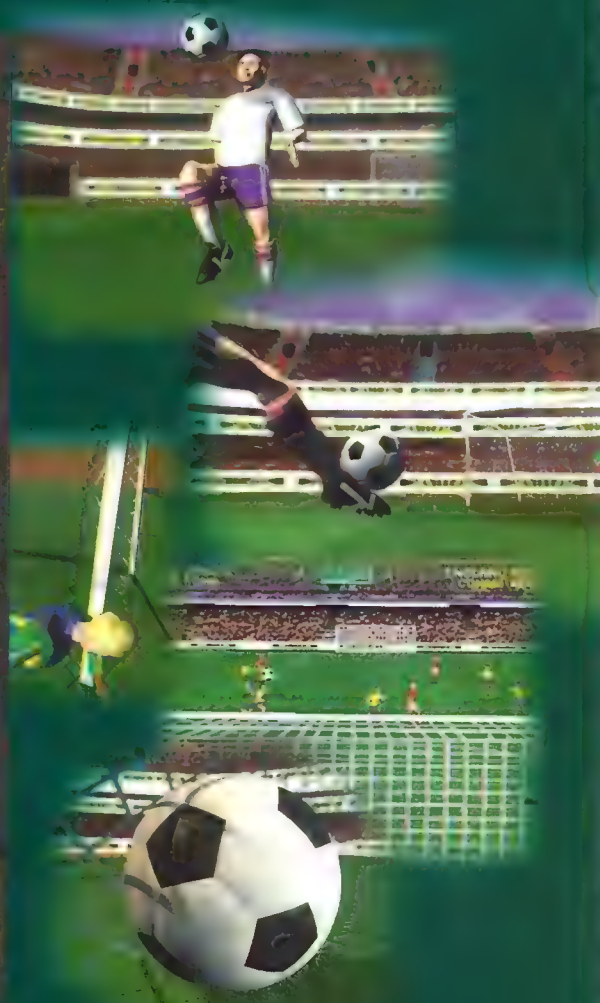


AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES



100
Atlanta 1996

COLLECTION



OLYMPIC GAMES

El juego multideportivo más completo. 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.



OLYMPIC SOCCER

Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. "Olympic Soccer" combina el realismo con una acción trepidante. "Olympic Soccer" lo tiene todo.

Disponibles en:



Local Arcade Rutino González 23 bis Planta 1 Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

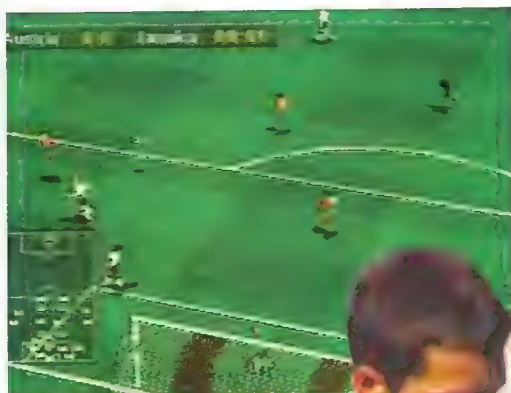
USGOLD

Novedades

PlayStation

Sensible

Olympic Soccer



U.S. Gold sigue fiel a sus principios, y al igual que hizo en el pasado Mundial de Estados Unidos con su juego «World Cup USA», en esta nueva licencia

futbolera la compañía británica también se ha decantado por un tipo de juego que apuesta por el estilo

inconfundible marcado por ese mito llamado «Sensible Soccer». Esta fórmula consiste en ofrecer un juego sencillo de manejar que ofrece diversión desde la primera partida, pero que con la práctica va dejando descubrir sus infinitas posibilidades.

Y esto es, exactamente, lo que ofrece «Olympic Soccer», pero con el aliciente añadido de presentar un apartado gráfico a la altura de los tiempos que corren, es decir, con jugadores poligonales que se mueven a las mil maravillas y con multitud de perspectivas a elegir.

En este simulador os resultará bastante sencillo jugar al primer toque, disparar a puerta con cierto peligro o defender con garantías, pero lo

cierto es que necesitaréis estar unas cuantas horas delante del televisor para aprender a rematar de cabeza o de chilena, disparar a puerta con efecto, realizar vaselinas con el portero adelantado o intentar otras variantes de juego como los

pases largos. Es decir, cualquiera podrá disfrutar a tope con este juego desde la primera partida, pero alcanzará aún mayores cotas de diversión cuando consiga exprimir todas sus posibilidades.

Este sistema de «aprendizaje» se basa en que cada botón tiene su función perfectamente definida (incluida la de pasar con el tacón), pero después se pueden realizar cientos de variaciones pulsando simultáneamente el pad direccional, lo cual nos permitirá ejecutar prácticamente todas las posibilidades tácticas de este deporte.

Todo este despliegue de acciones

se ve acompañado de un ritmo de juego muy rápido, vivaz -sin llegar a ser desenfundado-, que provoca constantes jugadas de área y que consigue que resulte prácticamente imposible aburrirse en ningún partido.

Por lo demás, «Olympic Soccer», -como bien indica su nombre-, está basado en los próximos juegos de Atlanta y, por tanto, podremos disputar un torneo idéntico al de este acontecimiento o, si lo preferimos, organizar nuestras propias ligas o campeonatos con selecciones nacionales, aunque sin los nombres reales de los jugadores.

Un gran juego que agradará a todo tipo de público.

Manuel del Campo

Fútbol a
gusto de

TODOS



Los penalties en este juego presentan una curiosa forma de ejecución. Antes de lanzar aparece una pelota que "revolotea" por toda la portería. El lanzador deberá elegir el lugar en el que quiere colocar el disparo.



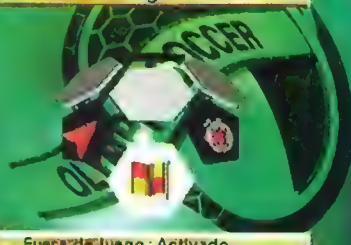
Cualquier tipo de remate es posible en «Olympic Soccer». Sólo hay que saber pulsar el botón correspondiente en el momento justo y con la dirección deseada. Al principio cuesta un poquillo, pero con el tiempo, será coser y cantar.

U.S.Gold presenta un impresionante simulador que entusiasmará a todo tipo de jugadores.



Buen menú, señor

Reglas



Fuera de juego: Activado

Aunque el menú de opciones no destaca por su excesiva oferta, sí se incluyen los suficientes elementos como para que podamos configurar el juego a nuestro gusto. La climatología, el estado del terreno o la regla del fuera de juego podrán sufrir variaciones a gusto del consumidor.

Condiciones



Terreno: Desigual

Liga de "colegones"

Tablas de resultados

Equipos	J	G	E	P	G	P
ARG	0	0	0	0	0	0
AUS	0	0	0	0	0	0
AUT	0	0	0	0	0	0
BEL	0	0	0	0	0	0
BRA	0	0	0	0	0	0
CHN	0	0	0	0	0	0
CZE	0	0	0	0	0	0
ESP	0	0	0	0	0	0
FRA	0	0	0	0	0	0

La posibilidad de organizar una liga en la que participen hasta 16 amigos supone uno de los mayores atractivos en este juego. Una herencia del añorado «Sensible Soccer».



En las repeticiones de las jugadas se podrán realizar todo tipo de efectos. Aparecerá un pad de control y con él podremos situar la cámara en cualquier lugar del campo, utilizar el zoom o jugar con la cámara lenta. Una auténtica gozada.



Juegos como éste son los que crean afición. Incluso aunque no te guste mucho el fútbol, seguro que te lo pasarás en grande con «Olympic Soccer».



Un juego olímpico

Selección grupo 3

Austria			
Bélgica			
Brasil			
China	1	1	
República Checa	1	2	
Dinamarca	1	3	
España	1	4	
EUN	2	1	
Finlandia	2	2	
Francia			
Alemania			

El campeonato Olímpico es sin duda el torneo estrella de este juego. Al igual que en la liga, podrán participar hasta 16 equipos, pudiéndose configurar los grupos a voluntad. Tenéis un buen puñado de selecciones a elegir, aunque, eso sí, sin los nombres reales de los jugadores.

Selecciona los equipos

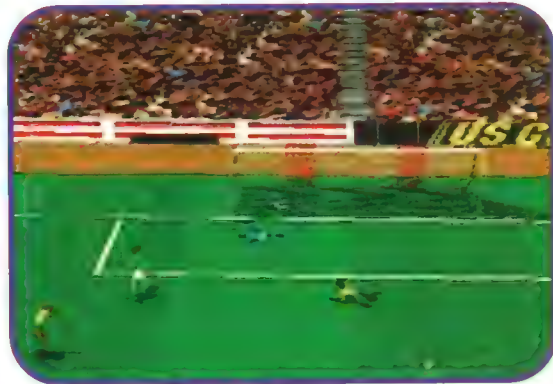
Grupo 1

Argentina
Australia
Austria
Bélgica

Grupo 2

Brasil
China
República Checa
Dinamarca

PAISES
ABANDONAR



Imitando a Capello

Brasil

C Da Costa

Substitúyete

Se queda atrás

Persigue

Brasil

Formación

4 4 2

4 2 4

Además de las clásicas opciones tácticas para configurar el sistema de juego, también se incluye la posibilidad de programar la función de cada jugador en el campo.

Consola: **Saturn y PLAYSTATION**

Tipo: **DEPORTIVO**

Compañía: **U.S. GOLD**

Programación: **SILICON DREAMS**

Nº de jugadores: **DE 1 A 4**

Nº de fases: **CAMPEONATOS**

Niveles de dificultad: **--**

Memoria: **CD**



GRÁFICOS: **91**

En general, brillantes, pero destacan el movimiento de los jugadores y todas las perspectivas a elegir.

SONIDO: **90**

También está a gran nivel, con sonido del público y voz de comentarista incluidos.

JUGABILIDAD: **93**

Excelente. Sencillo de manejar y, sin embargo, capaz de ofrecer infinidad de posibilidades en el juego.

DIVERSIÓN: **92**

Su desarrollo provoca que los partidos sean excitantes, con jugadas de gol constantes. Una auténtica delicia.

VALORACIÓN: **92**

Se puede decir que estamos ante el sucesor del mítico «Sensible Soccer». Tal vez este juego de U.S. Gold no alcance aquella enorme jugabilidad (ni creo que nunca se consiga igualar), pero de lo que no cabe duda es de que «Olympic Soccer» aporta otros muchos nuevos valores, especialmente en su apartado técnico.

Un juego ideal para todo tipo de jugadores, aunque quizás pueda parecerle algo «frívolo» a los puristas del género (léase fans del «FIFA 96», como yo).

Sólo le falta contar con ligas nacionales y nombres reales de los jugadores. Pero si lo que buscas es diversión, aquí la encontrarás.

RANKING:

FIFA 96

Olympic Soccer

Actua Soccer

Adidas Power Soccer

SE ACABARON LOS JUEGOS

Ahora, con

CENTRO MAIL

tu Pistola Láser Virtual **LOCK-ON**

al súper precio de :

5.995 pts.

IVA INCLUIDO



Lanzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. El casco con visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! Un sin fin de posibilidades: modo combate varios jugadores, rapidez de disparo, entrenamiento para un jugador, disparo alta potencia...

BANDAI

Lock-On, de Bandai:
se acabaron los juegos

En los Centro Mail encontrarás este producto y muchos más ¡Ven a comprobarlo!

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 171 819

O utiliza el cupón de pedido



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTS.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTS.

(BALEARES 1.000 PTS.)

Recorta y envía este cupón a: Centro Mail "Cupones"
C/ de Hormigueras, 124, Ptal. 5 - 5º F - 28031 Madrid.

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
TELÉFONO

C.P.

PROVINCIA

Nº DE CLIENTE

UNIDADES

PRECIO

5.995 pts.

ENVIO

TOTAL
pts.

PRODUCTO
PISTOLA LASER VIRTUAL

☐ ENVIO POR SERVIPACK
CON CONTRAREEMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO
CON CONTRAREEMBOLSO
OFERTA LIMITADA
Precios válidos
hasta fin de existencias.



Jack is Back ALONE IN THE DARK

Infogrames logró algo muy importante con la primera entrega de este juego, «Alone in the Dark»: añadir una tercera dimensión a las aventuras gráficas que poblaban el mundo de los videojuegos para PC.

Pero esta innovación no se basó en aparentar la tridimensionalidad a base de perspectivas isométricas y escenarios geométricos, sino que un entorno prerenderizado, unos personajes poligonales y un minucioso sistema de seguimiento de la acción mediante múltiples cámaras consiguieron "engañar" al ojo humano y ofrecer una sensación de realismo total.

Esto sucedía hace unos 4 años y desde ese momento el juego

de la compañía francesa ha marcado el camino a seguir a innumerables aventuras gráficas. Incluso ellos mismos mantuvieron esta línea en dos entregas posteriores, en las que aportaron pequeñas mejoras a un esquema casi perfecto.

Infogrames ha debido pensar que esta idea le seguirá pareciendo atractiva a miles de nuevos usuarios y, sin pensárselo dos veces, acaba de editar para las 32 bits de Sega y de Sony este «Alone in the Dark. Jack is back», que corresponde, -con notables mejoras a nivel gráfico-, a lo que fue el segundo título para PC.

Pero vayamos al grano y pasemos a ver

en qué consiste el juego en sí. Nuestra participación en esta misteriosa aventura comienza cuando nos hacemos cargo del control de Edward Carnby, un famoso detective que recibe un angustioso telegrama que le pone sobre la pista de un secuestro en el que la víctima es una niña de corta edad.

Con este inquietante punto de partida se inicia una investigación que nos obligará a recorrer minuciosamente una enorme y lúgubre mansión llamada ▶



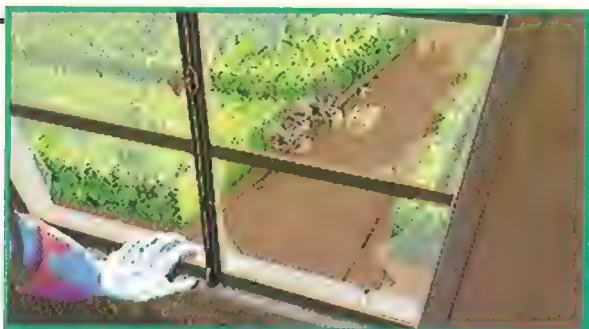
MISTERIOS sin resolver



Todos los objetos, armas y municiones que recojamos durante el juego se irán acumulando en el inventario para que podamos utilizarlos cuando la ocasión lo requiera. Encontrarle dicha aplicación a los objetos, a veces resultará realmente complicado.



PLAYSTATION



PLAYSTATION



SATURN



PLAYSTATION



Este juego en su versión original para PC, fue de los pioneros en el seguimiento "cinematográfico" de la acción y los movimientos de los personajes.

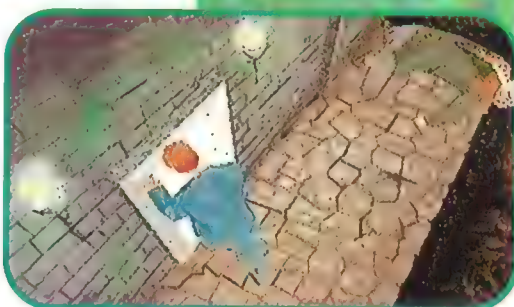
La Nueva Generación recibe con entusiasmo a una de las aventuras de acción más aclamadas en PC.



En un momento del juego Carnby es atrapado por los servidores del mal. A partir de ahí pasaremos a controlar a la niña secuestrada, que tendrá que conseguir soltar al detective para escapar.



SATURN



Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **AVENTURA/ACCIÓN**
 Compañía: **INFOGRAMES**
 Programación: **INFOGRAMES**
 Nº de jugadores: **1 JUGADOR**
 Nº de fases: **—**
 Niveles de dificultad: **3 NIVELES**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: 90

A los personajes no les vendrían nada mal unos cuantos polígonos más para ganar en definición. Los escenarios por el contrario son alucinantes.

SONIDO: 90

Los efectos brillan a gran altura y la música hace una exhibición de lo que es ambiental. El único "pero" afecta a algunas melodías que no pegan mucho con lo que ocurre en pantalla.

JUGABILIDAD: 89

No es una aventura fácil y algunas situaciones serán realmente complicadas de resolver. Por otra parte, los pesados accesos a disco ralentizan en exceso la acción.

DIVERSIÓN: 92

La trama, el ambiente y el desarrollo de este juego son capaces de atraer la atención de cualquier amante de la aventura. Mejor si tienes Memory Card.

VALORACIÓN: 90

Se trata de una aventura muy bien ambientada y que consigue combinar de una manera notable acción y estrategia. A nivel gráfico «Jack is Back» resulta bastante atractivo, -la aplicación de texturas a los personajes con respecto a la versión de PC ha mejorado enormemente su aspecto-, aunque también es cierto que se nota que está basado en un juego que tiene ya algún tiempo, pues otros títulos similares («Resident Evil» por ejemplo), le han dejado atrás en este apartado. En cualquier caso, los amantes de las aventuras disfrutarán a rabiar con la compleja trama detectivesca de este CD, que además, está en castellano.

RANKING:

Alone in the Dark

Resident Evil

Lo que el ojo sí ve



Las diferencias gráficas entre ambas versiones no resultan significativas, pero quizás la versión para la máquina de Sony hace gala de una mayor definición. Saturn, sin embargo, sale ganando en los tiempos de carga, que son más cortos.



Esta aventura transcurre en una misteriosa mansión infestada de zombies y todo tipo de extrañas criaturas.

Consola: **SEGA SATURN**
 Tipo: **ADVENTURA/ACCIÓN**
 Compañía: **INFOGRAMES**
 Programación: **INFOGRAMES**
 Nº de jugadores: **1 JUGADOR**
 Nº de fases: **—**
 Niveles de dificultad: **—**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **89**
 Saturn tampoco ha conseguido que el paso del tiempo no deje notar sobre «Jack is Back». Se nota que es una versión de un juego algo antiguo.

SONIDO: **90**
 Ni las melodías ni los efectos difieren mucho entre las dos versiones. Muy buenos en cualquier caso.

JUGABILIDAD: **90**
 Igual que lo comentado para PlayStation, aunque aquí los tiempos de carga son más cortos, lo cual mejora la jugabilidad. Por contra, no tiene niveles de dificultad.

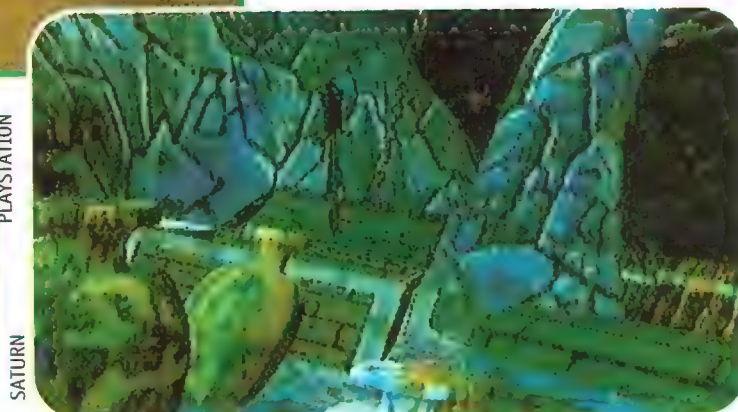
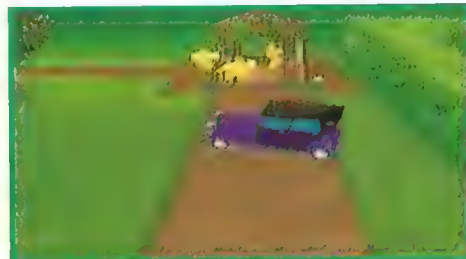
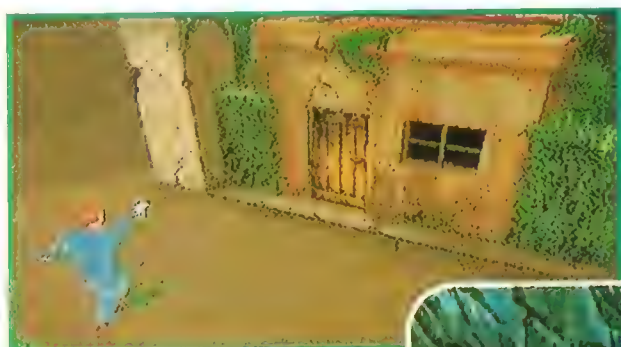
DIVERSIÓN: **92**
 No hay que ser un fanático de la aventura para sentirse atrapado por este juego que nos invita a resolver problemas de lógica como a matar zombies con idéntica soltura. Ah, y se pueden grabar partidas, lo cual siempre es un detalle muy de agradecer.

VALORACIÓN: **90**

Todo lo dicho para la versión de PlayStation se puede aplicar a la de Saturn (o todo lo que dijéramos sobre la versión de Saturn se podría aplicar a la de PlayStation, que tanto monta, monta tanto). Las únicas diferencias -como ya hemos apuntado-, radican en que en Saturn los gráficos pierden en definición, mientras que se gana en jugabilidad gracias a los más rápidos accesos al disco. Lo comido por lo servido. A espera de la llegada de «Resident Evil» (prevista para Agosto), «Jack is Back» se convierte en una opción ineludible para los amantes de las aventuras de acción. Ah, y por supuesto, está en castellano.

RANKING:
Alone in the Dark

No hay juegos similares para Saturn.



► Hell's Kitchen (La Cocina del Infierno), en la que encontraremos numerosos objetos que, por supuesto, deberemos aprender a utilizar para conseguir finalizar con éxito nuestra aventura. Mientras tanto, y para que no nos durmamos en los laureles, deberemos enfrentarnos constantemente a cientos de zombies, monstruos y almas en pena que irán apareciendo en nuestro camino y a los que deberemos abatir con distintos tipos de armas.

Como ya hemos dicho,

nuestra percepción de los acontecimientos llegará a través de numerosas "cámaras" repartidas por los escenarios que se encargarán de mantenernos siempre en el punto de mira y de ofrecernos el plano que consiga imprimirle más tensión al juego.

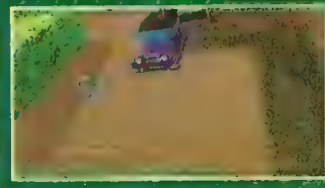
Con la combinación de todos estos ingredientes, que requerirán de ti tanto inteligencia como habilidad, Infogrames ha realizado un juego que conseguirá, creémos, ponerte los pelos de punta.

Roberto Lorente

OSCAR A LA MEJOR FOTOGRAFIA



Las múltiples "cámaras" repartidas por todos los escenarios efectúan un seguimiento magistral de la acción. Ni el mismísimo Spielberg lo hubiera hecho mejor.





NINTENDO ACCIÓN

la revista oficial de Nintendo

busca lectores

Se requiere:

- Reconocida experiencia de juego en consolas Nintendo. O sea, entender de qué va la cosa.
- Dominio del pad (y el coco) en situaciones comprometidas: enemigos finales, plataformas, combates...
- Se valorarán conocimientos de japonés. No por nada, oiga. Pero como Miyamoto lo habla...

Se ofrece:

- El mayor y mejor despliegue de Nintendo64 jamás visto: 18 páginas con todos sus juegos.
- Súper póster de Super Mario 64. Ya veis, todo a lo Super.
- Fotos en primicia del 64DD para N64 y de la nueva Game Boy Pocket.
- Guías cargaditas de trucos para acabarse 'Secret of Evermore', 'Spirou', 'DKC2', 'Yoshi's Island'.



Nintendo
Acción

HOBBY PRESS

Interesados dirigirse al quiosco o punto de venta más cercano

Novedades

Mega Drive



Tintín en el Tíbet

Los usuarios de Mega Drive están de enhorabuena: el reciente acuerdo entre Ocean e Infogrames ha permitido que, a pesar de la negativa de Sega hace unos meses de distribuir este cartucho, «Tintín en el Tíbet» se ponga a la venta en nuestro país. Y es que, según corren los tiempos, no estamos como para desperdiciar ni un sólo título para la 16 bits de Sega, y menos si es de tanta calidad como éste.

A pesar de que ya hemos hablado en otras ocasiones sobre este título, -que mantiene una similitud casi total con su homónimo para Super Nintendo-, no está de más recordar que «Tintín en el Tíbet» es un plataformas con ligero sabor a aventura que se caracteriza por su elevadísimo nivel de dificultad.

Su famoso protagonista no

cuenta entre sus numerosas animaciones con ninguna dedicada al ataque, lo que significa que en este juego sólo hay espacio para la astucia y la habilidad a la hora de sortear mil y un obstáculos diferentes, habilidad que debe ser explotada al límite "gracias" a una barra de energía escasísima, a la inexistencia de continuaciones y a un crono que más que correr, vuela.

En este juego ni hay concesiones a los ineptos ni se perdonan los errores, (por muy fácil que sea cometerlos), y el

único balón de oxígeno que se ofrece al jugador son los passwords que aparecen cada tres fases. (¡¡Por vuestro bien, que no se os olvide anotarlos!!)

Pero, afortunadamente, «Tintín en el Tíbet» a cambio de esta elevada dificultad ofrece un juego increíblemente variado en cuanto a fases y situaciones: resolver juegos de lógica en el lamasterio, escapar de los laberintos de las cavernas heladas, luchar contra las ráfagas de una tormenta en el Himalaya, nadar en una corriente fangosa o resbalar por la escarpada ladera de una montaña son algunas de las pruebas que Infogrames ha preparado para que Tintín y tú os convirtáis amigos inseparables (será por eso de que las dificultades unen).

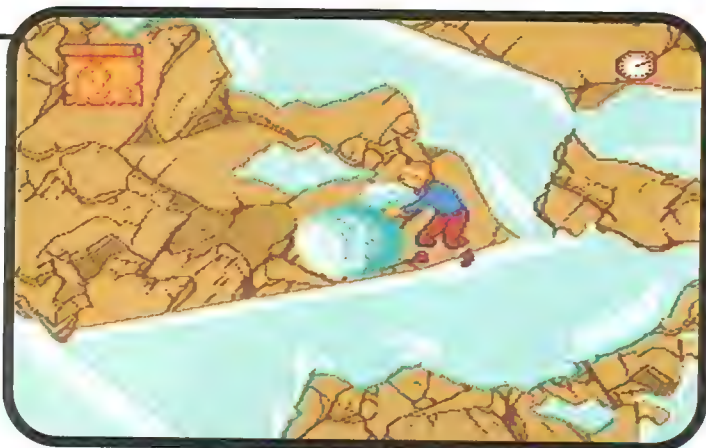
Desde luego, con un cartucho así resulta imposible aburrirse y, lo que puede ser más importante, os aseguramos que tardaréis mucho, mucho tiempo en llegar hasta el final. Sin duda, tenéis juego para rato.

Sonia Herranz

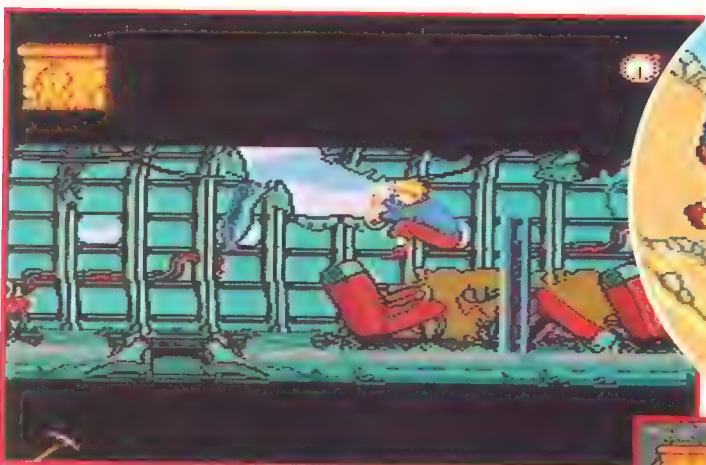


Los usuarios de Mega Drive van a poder disfrutar de esta versión completamente traducida al castellano. Esta vez no hay posibilidad de error ya que en el mismo cartucho se encuentran los seis idiomas disponibles.

LOS PROBLEMAS crecen



Además de pericia y paciencia en dosis exageradas, «Tintin en el Tibet» exigirá de nosotros la habilidad de saber usar diversos objetos en los momentos adecuados.

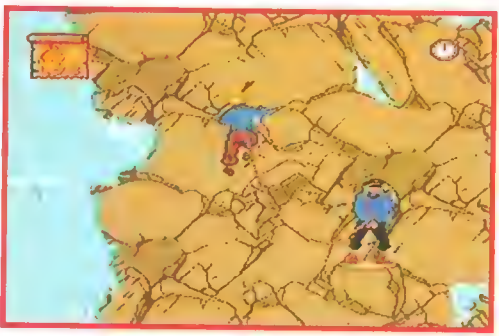
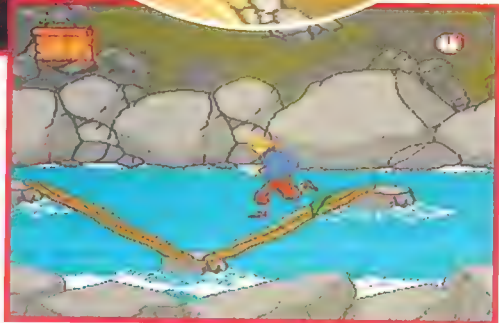


Los escenarios de las diversas fases del juego están directamente extraídos de las viñetas del cómic original, por lo que el tono general del cartucho comparte los elementos típicos de la obra de Hergé, tanto a nivel de gráficos como de argumento.



Las fenomenales animaciones de Tintin son uno de los puntos fuertes del juego. Este osado reportero es capaz de realizar las más variadas acciones (trepar, gatear, saltar...) con una fluidez digna de una película de dibujos animados.

Gracias al interés de la distribuidora Arcadia, Mega Drive recibe a uno de los mejores juegos realizados para esta consola en los últimos meses.



La dificultad de las situaciones se ve acentuada con la presencia de un crono que no nos dejará apenas tiempo para pensar.

Consola: _____ MEGA DRIVE
Tipo: _____ PLATAFORMAS
Compañía: _____ INFOGRAMES
Programación: _____ INFOGRAMES
Nº de jugadores: _____ 1
Nº de fases: _____ 12 NIVELES
Niveles de dificultad: _____ 3
Memoria: _____ 12 MEGAS



GRÁFICOS: _____ 91

Siguen la estética simplista pero detallada de los cómics originales. Los escenarios son numerosos y muy variados.

SONIDO: _____ 88

Los efectos sonoros son bastante simples y bajan con respecto a la media del juego. La banda sonora es la de la película.

JUGABILIDAD: _____ 89

Algunas complicaciones en el control de los saltos es la única nota negativa de un cartucho que exige grandes dosis de habilidad.

DIVERSIÓN: _____ 92

Asegurada para mucho tiempo gracias a su elevada dificultad y lo extenso de su desarrollo. Es un juego que además, resulta muy variado y adictivo.

VALORACIÓN: _____ 91

La sequía de títulos que se cierne sobre Mega Drive no está implicando -por fortuna-, que los pocos cartuchos que están apareciendo demuestren unas muy elevadas cotas de calidad.

Este es el caso de «Tintin en el Tibet», un juego original, bonito, largo, difícil y variado que, a estas alturas de la vida, se ha permitido el lujo de innovar en un género tan explotado como las plataformas. Por todo ello y por su argumento cargado de sorpresas y de situaciones complicadamente divertidas, se convierte en un cartucho ineludible. Sobre todo para los fans de este genial personaje.

RANKING:
Tintin en el Tibet

Toy Story

Spirou

Novedades

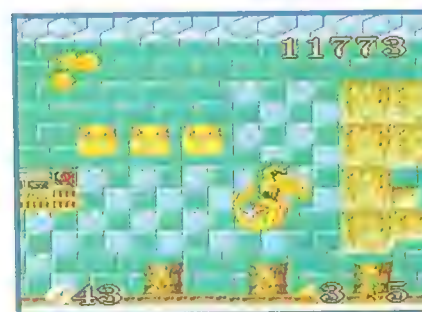
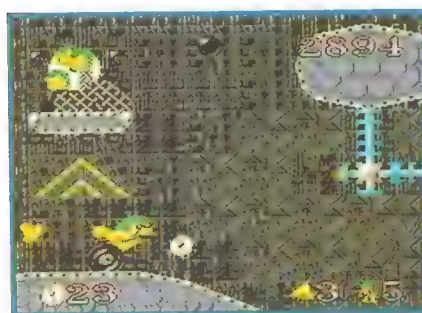
Super Nintendo



MO HAWK & HEADPHONE JACK



Lo más destacado de este juego es el uso del Modo 7 -es decir, el que permite que los escenarios roten sobre sí mismos-, y su cañera banda sonora.



Que no te atrape el VERTIGO

Los Mohawk son una tribu de indios americanos que se han especializado en la tarea de construir rascacielos. La razón es sencilla: los Mohawk no tienen miedo a las alturas y la palabra vértigo no existe en su vocabulario. Esto que os contamos es del todo cierto y quizás haya sido esta la razón por la cual Black Pearl ha elegido a dos de estos individuos para protagonizar un alocado plataformas en el que ninguna otra persona hubiera aceptado participar.

«Mohawk & Headphone Jack» -que no transcurre en rascacielos, por cierto, sino en escenarios de lo más extraño-, es un juego basado en el Modo 7 y que se propone como mayor

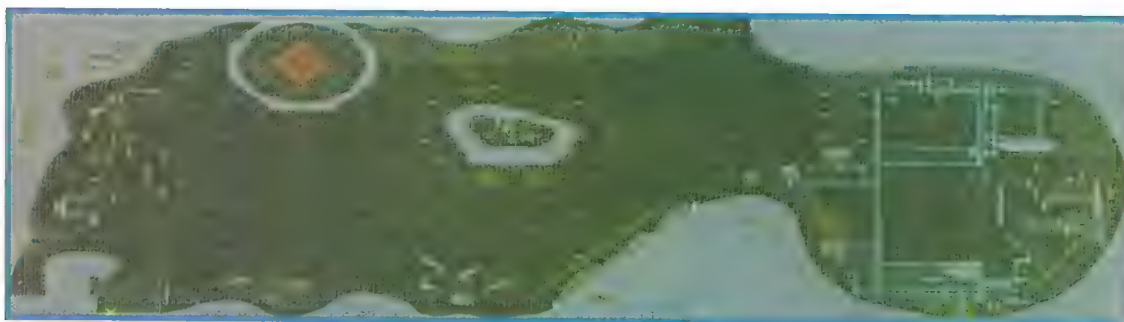
objetivo marear al jugador con giros, bucles y todo tipo de retruécanos. Vamos, que viene a ser algo así como una extraña mezcla entre «Unirally» y «Sonic», -aunque sin alcanzar las cotas de calidad de ninguno de ellos-, y llevando la sensación de vértigo hasta sus últimas consecuencias.

Básicamente es un plataformas un poco simplón en el cual nuestra misión es recoger compact disc musicales hasta encontrar la salida de cada nivel. Los enemigos, que los hay, no son demasiado importantes ni abundantes: lo verdaderamente complicado es dar con la salida, lo que a la larga se convierte en

un ejercicio algo monótono y escasamente agradecido.

Para cumplir con los objetivos fijados, los indios mohawk pueden convertir su cuerpo en una bola de espinas y destruir así a sus enemigos, cambiar sus piernas por un veloz monociclo, deshacerse en un millón de partículas o elegir entre dos tipos de salto (más o menos largo). De todos modos, poco importan estas habilidades cuando lo realmente complicado consiste en aguantar el mareo y aprender a orientarse en un mundo que constantemente se pone del revés y en el que resulta casi imposible saber dónde está el cielo y dónde el suelo.

Sonia Herranz



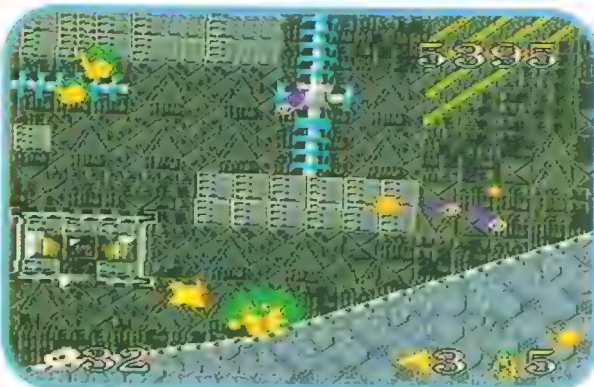
Perderse en estos mareantes escenarios es lo más normal que puede ocurrir. Para evitarlo, al menos en parte, el juego nos ofrece la posibilidad de ver toda la fase en un mapa que no muestra ni enemigos, ni discos, ni entradas secretas. Por cierto, este mapa es el más sencillo de todo el juego...



Según se avanza las fases van haciéndose mucho más largas y laberínticas, aumentando considerablemente la dificultad.



Si dejamos a un lado el uso del Modo 7, «Mo Hawk» se queda como un juego no demasiado original y que puede terminar por hacerse repetitivo.



La mejor y única manera de acabar con los enemigos es convertirse en una bola de púas que puede resbalar durante unos segundos, arrollando a todos los monstruos que encuentre a su paso.



THQ presenta un juego extraño, basado en una idea original, pero al que le faltan alicientes para divertir a tope.

Consola: **SUPER NINTENDO**
 Tipo: **PLATAFORMAS**
 Compañía: **THQ**
 Programación: **BLACK PEARL**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **14**
 Niveles de dificultad: **1**
 Memoria: **16 MEGAS**



GRÁFICOS: **80**

Lo más meritorio del simplista apartado gráfico es la suavidad y velocidad con la que actúa el Modo 7, algo que, en realidad, es lo único destacable del juego.

SONIDO: **80**

La banda sonora es vibrante y marcada por el ritmo, sin embargo los efectos sonoros no resultan tan llamativos.

JUGABILIDAD: **79**

Evitar marearse es el primer obstáculo del juego, después no hay nada complicado: simplemente hay que fijarse dónde se salta procurando no perder el rumbo.

DIVERSIÓN: **78**

Aunque entretenido, difícil y bastante largo, se hace monótono con el tiempo.

VALORACIÓN: **79**

«Mo Hawk» es un juego al que -dejando a un lado el uso del poco explotado Modo 7-, habría que enmarcar dentro de la mediocridad. La idea inicial, un mundo de plataformas que rota, gira y se descoloca, descolocando también al jugador, resulta bastante atractiva e interesante. Sin embargo, a la hora de la verdad ofrece pocos alicientes. El juego se hace repetitivo tras la tercera partida y aunque puede convertirse en un reto personal, las fases son muy parecidas entre sí en cuanto a desarrollo. La opción de dos jugadores de manera alternativa puede proporcionar algo más de entretenimiento.

RANKING:

Mo Hawk

Unirally

Boogerman



Cualquier imagen de «Euro 96» demuestra que su intención es parecerse lo más posible a la realidad. Este lanzamiento de falta es un buen ejemplo.



Vámonos de EUROCOPIAS

Gremlin demostró ya en su «Actua Soccer» para PlayStation que su vocación es ofrecer un fútbol lo más parecido posible a la realidad, es decir, un simulador con todas las de ley.

En este «Euro 96» no cambian mucho las cosas, ya que básicamente se trata del mismo programa pero al que se le han añadido las lógicas mejoras y actualizaciones que conlleva el hecho de ser el juego con la licencia oficial de la Eurocopa 96.

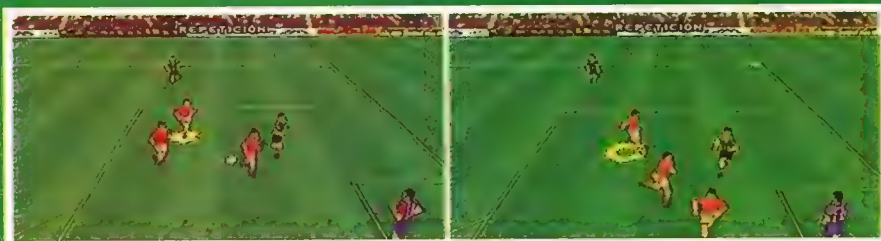
De entrada, echando un simple vistazo a su apartado gráfico se puede adivinar la descarada búsqueda de realismo de este juego, en el que un impresionante plantel de jugadores de impecable diseño poligonal hacen gala de unas animaciones sensacionales.

Pero es sobre todo en el desarrollo del juego donde de verdad se aprecia la intención de los programadores: el ritmo al

que se producen todas las acciones habituales en los partidos (carreras, toques en corto, pases largos...) es casi idéntico al de los partidos de verdad y el balón se desplaza con un realismo increíble.

Y es precisamente este afán de simulación el que ha llevado a Gremlin a presentar un control un tanto complejo que requiere mucha práctica y no poca paciencia. Los cuatro botones del pad tienen sus funciones bien

definidas (tiro, pase, aceleración y selección de jugador), pero la cosa se complica un poco con la aparición de cuatro figuras geométricas que marcan al jugador que estamos controlando. Su finalidad es indicarnos la "predisposición" de dicho jugador, de forma que cuando éste aparezca marcado con un triángulo querrá decir que podemos tirar, con un cuadrado que efectuaremos un pase al área, con una estrella que ►



Listos para el remate.

Con estas dos imágenes os podéis hacer una idea del mecanismo del juego. Cuando efectuamos un pase (de tacón en este caso) el posible receptor aparece rodeado de una estrella intermitente. Antes de que reciba el balón tendremos que pulsar el botón de disparo y el jugador irá hacia la pelota (aunque, lógicamente, no siempre llegará a tiempo). Si consigue hacerse con el balón, la estrella se cambiará por un círculo y entonces dispararemos. Este sistema resulta un poco complicado, -y bastante difícil de explicar-, pero os aseguramos que con la práctica puede dar mucho juego.

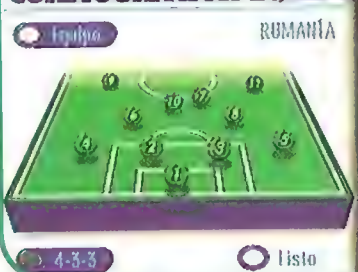


¡Qué dominio del esférico!

Las animaciones de los jugadores son de auténtico lujo. Es bastante frecuente verles realizar movimientos tan espectaculares como parar el balón con el pecho, tirarse en plancha o deslizarse para robar un balón. Una gozada.

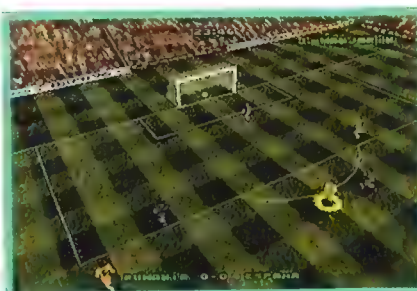
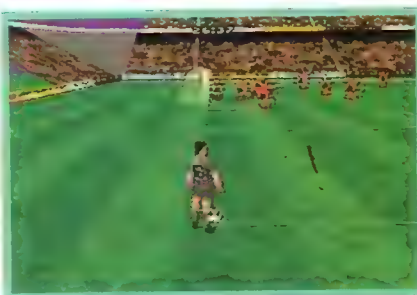


CONFIGURACIÓN EQUIPO



Las 16 selecciones nacionales cuentan con sus plantillas reales (o casi), y el juego permite intercambiar las posiciones de los jugadores o elegir el número de defensas, medios y delanteros.

De la mano de Sega llega un simulador que se convierte en el juego ideal para quienes quieran vivir toda la emoción de la Eurocopa 96.



La posibilidad de repetir todas las jugadas desde diferentes ángulos y a la velocidad deseada nos permitirá disfrutar aún más de nuestro fútbol.



El triángulo que veis en la imagen de la derecha indica que nuestro jugador lleva el balón controlado. En el momento en que parpadee, podremos realizar un disparo.

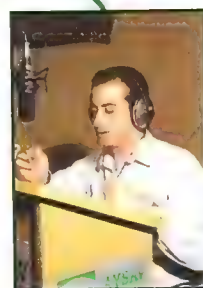
SORTEO DE ENCUENTROS



Poder emular la Eurocopa de Inglaterra, con los mismos equipos y grupos, supone todo un acierto. Pero es una pena que Gremilín no haya incluido más modos de juego, como por ejemplo una liga, pues un solo torneo resulta un poco escaso.

Una auténtica retransmisión

Uno de los aspectos más destacados de este juego es el que corresponde a los comentarios de los partidos. El compacto incluye a seis comentaristas de otros tantos países y la parte española corre a cargo del conocido presentador de Tele 5, J.J. Santos. Sus observaciones y análisis están muy acordes con las jugadas y siempre se escuchan en los momentos idóneos, lo que contribuye a aumentar enormemente la emoción de los partidos. Un sobresaliente para J.J. Santos, que ha cumplido con brillantez este cometido.





La perspectiva puede ser variada en cualquier momento del juego utilizando los botones L y R. Esto supone todo un acierto, ya que podremos disponer de la vista más conveniente para cada jugada. Al principio este sistema puede parecer algo boso, pero después resulta bastante práctico.



Entre las perspectivas a elegir encontramos alguna que resulta prácticamente injugable, como es el caso de esta vista aérea vertical.



Los porteros son controlados totalmente por la máquina, salvo cuando saquen de portería. Esto significa que unas veces realizarán excelentes paradas y otras unas "cantadas" antológicas, pero tú no tendrás nada que ver en ello.



«Euro 96» se sitúa entre los mejores simuladores de fútbol.

Sus mayores cualidades: su aspecto gráfico, su jugabilidad y los comentarios de J.J. Santos.

► remataremos y con un círculo que defenderemos. Este sistema, a pesar de resultar bastante práctico, hace que en algunas ocasiones nos sintamos algo limitados, ya que no podremos intentar otro tipo de jugada que no sea la que está marcando la máquina. No suele suceder muy a menudo, pero cuando ocurre, molesta un poco.

Por otro lado, mientras algunas jugadas resultan bastante sencillas de realizar (los pases en corto, los desplazamientos largos, los disparos a puerta con el balón controlado o los regates) otras son algo complejas, como los remates a puerta, las paradas de balón cuando viene de un pase largo o

los remates de cabeza.

Todo esto supone que se necesiten muchas horas de práctica para dominar todos los aspectos del juego. Pero este es el precio que hay que pagar para disfrutar de los grandes simuladores del deporte rey. Y este «Euro 96», sin duda, lo es.

Manuel del Campo

Consola: **SEGA SATURN**
Tipo: **DEPORTIVO**
Compañía: **SEGA**
Programación: **GREMLIN**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Nº de fases: **TORNEOS**
Niveles de dificultad: **--**
Memoria: **CD ROM**



PULSE START

The Euro 96 emblem is a Copyright and trademark of UEFA. The Museum is Copyright © 1994, 1995, 1996.

GRÁFICOS: **93**

Una auténtica maravilla, tanto en lo referente a la animación de los jugadores como en las perspectivas disponibles.

SONIDO: **95**

Los comentarios de J.J. Santos son sensacionales. Y la ambientación, también.

JUGABILIDAD: **90**

Como buen simulador, cuesta hacerse con la dinámica del juego, sobre todo para sacarle el máximo partido.

DIVERSIÓN: **91**

Contiene alicientes de sobra para resultar divertidísimo, sobre todo a quienes no le tengan miedo a las complicaciones en el control. Es un simulador puro y duro.

VALORACIÓN: **92**

Gremlin ha mejorado la calidad general de la anterior versión para PlayStation, aportando detalles tan atractivos como la inclusión de los comentarios en castellano o la posibilidad de disputar esta Eurocopa 96. En cuanto al juego en sí, aunque resulta realmente duro hacerse con él, puede dar mucho de sí con un poco de práctica. Todo esto oculta algunas pequeñas carencias, como la ausencia de más modos de juego y equipos (¿qué ocurrirá cuando acabe la Eurocopa?) o la complejidad del control. De todos modos, se trata de un juego sobresaliente.

RANKING:

FIFA 96

Euro 96

Victory Goal

Striker 96

¿Sabes lo que te depara el futuro del videojuego?



-Si quieres conocer todo, absolutamente todo sobre la nueva obra maestra de Shiny Entertainment, MDK, con imágenes EXCLUSIVAS y un completo WORK IN PROGRESS, no te pierdas este número de MICROMANIA.

-Si tienes interés en descubrir cuales son los títulos que te harán soñar en los próximos meses, léelo en nuestro SUPLEMENTO ESPECIAL de 16 PÁGINAS.

-Si deseas conocer la solución completa de dos grandes aventuras como NORMALITY y THE RIDDLE OF MASTER LU, consulta nuestros artículos.

-Si ansías conocer cómo son realmente los juegos más espectaculares del mes, podrás hacerlo con las DEMOS y PREVIEWS incluidas en el CD ROM de portada.

-Si eres un fanático de los SIMULADORES, no pases por alto el nuevo número de la COLECCIÓN MICROMANIA de libros sobre juegos.

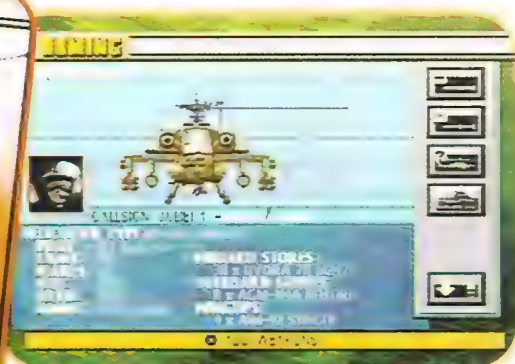
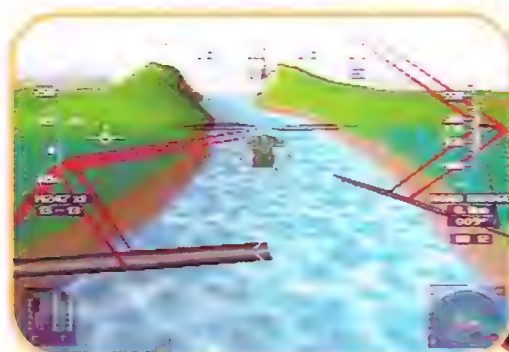
Si tienes claro
que los videojuegos
son algo muy
serio,
no te pierdas
este número

Descúbrelo
en
MICRO
mania
SÓLO PARA ADICTOS

Ya a la venta en tu quiosco
por sólo 595 pts.

Un "agradable paseo" en helicóptero

GUNSHIP



El mundo de la simulación aérea se adentra en terrenos consoleros de la mano de Microprose. Esta experimentada compañía (con un interesante «F-15 Strike Eagle II» a sus espaldas) ha tenido la "osadía" de traer hasta PlayStation un simulador de vuelo al estilo más clásico (entendiendo por "clásico" el modelo habitual que se suele ver en los ordenadores), pero que en lugar del típico avión utiliza como protagonista a un helicóptero de combate, concretamente el moderno y potente Apache.

Este título lleva ya algún

tiempo causando estragos en los PCs del mundo, pero ahora, tras las oportunas puestas al día, «Gunship» se ha convertido en una realidad para PlayStation que asombrará a más de uno por su especial concepción de lo que debe ser un simulador.

Lo primero que nos encontramos

al cargar este juego es una "intro" de las que ponen los pelos de punta y, después, un menú de elección de idioma... ¡con una bandera de España! Esto empieza bien.

Es el momento de acercarse hasta la sala de "Briefing" donde se nos informa de las órdenes del día con los objetivos

a cumplir claramente señalados en el mapa táctico. El siguiente paso nos conduce irremediabilmente hacia la cabina del helicóptero. Aquí todo está completamente plagado de indicadores con todo tipo de datos: altitud, velocidad, combustible, armamento... un auténtico aluvión de información que cuando nuestro pellejo esté en juego (y nunca mejor dicho) no

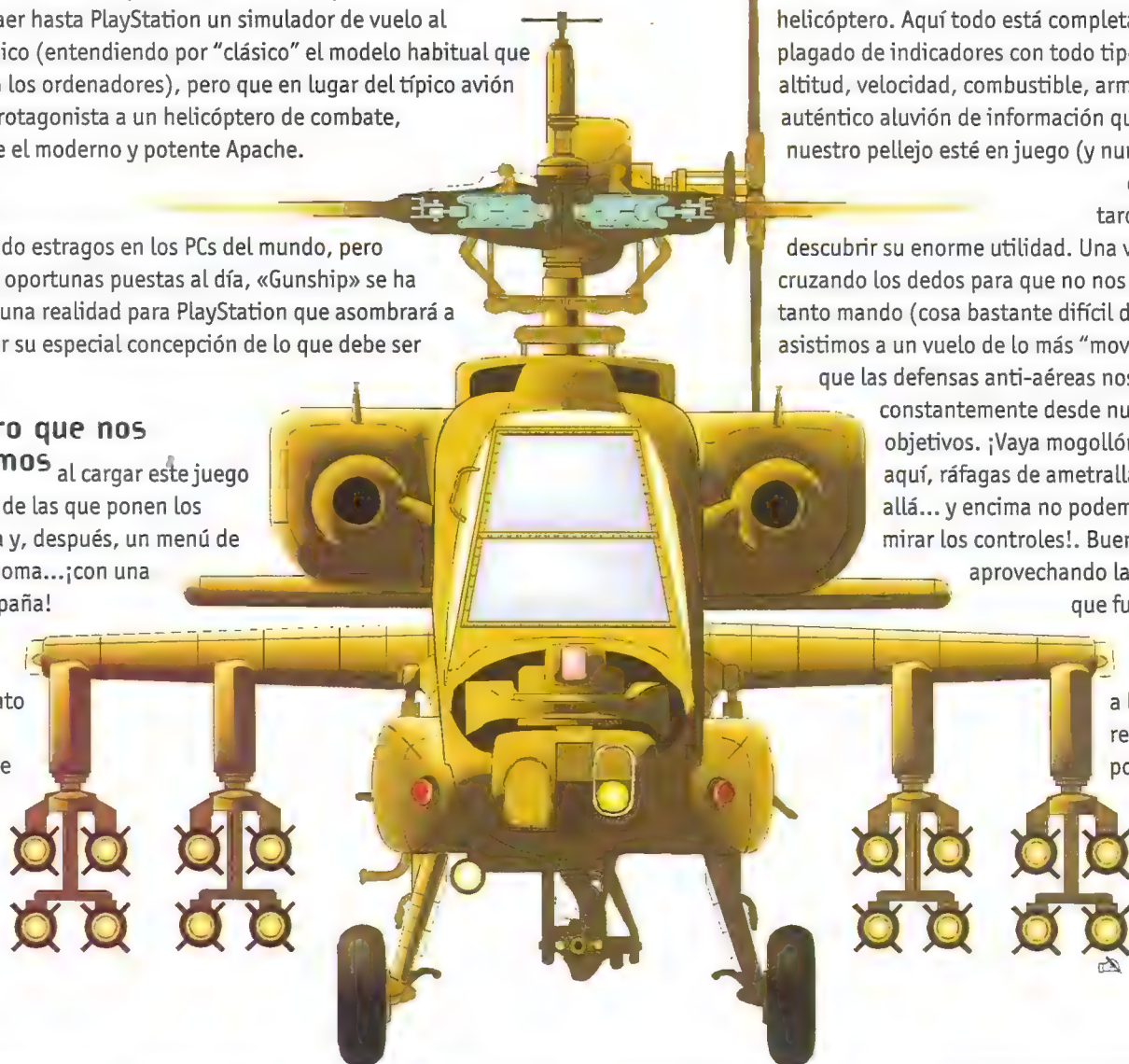
tardaremos en

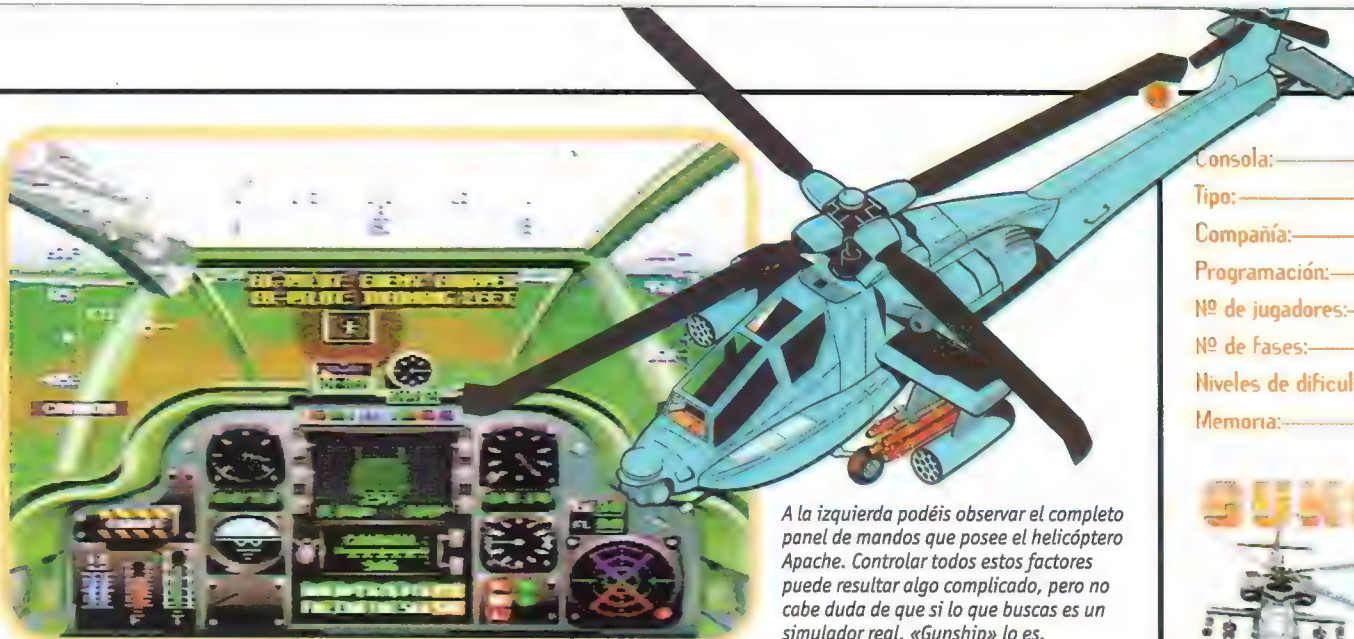
descubrir su enorme utilidad. Una vez en el aire y cruzando los dedos para que no nos liemos con tanto mando (cosa bastante difícil de lograr), asistimos a un vuelo de lo más "movidito" en el

que las defensas anti-aéreas nos disparan constantemente desde nuestros objetivos. ¡Vaya mogollón: misiles por aquí, ráfagas de ametralladora por allá... y encima no podemos dejar de mirar los controles! Bueno,

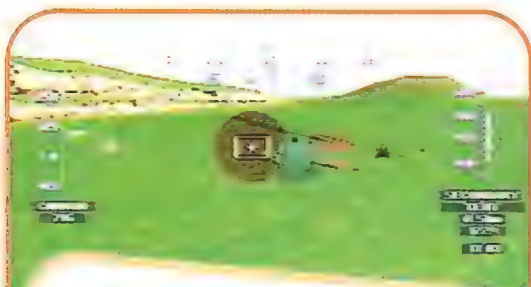
aprovechando la excusa de que fuel está en las últimas, mejor nos volvemos a la base a relajarnos un poco, porque con tanto bombardeo, ¡no sentimos las piernas!

Roberto Lorente





A la izquierda podéis observar el completo panel de mandos que posee el helicóptero Apache. Controlar todos estos factores puede resultar algo complicado, pero no cabe duda de que si lo que buscas es un simulador real, «Gunship» lo es.



La simulación en su estado más puro llega a PlayStation con un juego que nos invita a ponernos a los mandos de un helicóptero de combate.



En el mapa táctico vienen claramente señalados los objetivos de la misión. Para ayudarnos a encontrarlos podemos colocar una serie de "waypoints" o marcas intermedias en el plano que evitarán que nos perdamos. El piloto automático reconocerá estos puntos y trazará la trayectoria apropiada.



Si no se os da muy bien el modo simulación siempre podéis probar suerte con el modo arcade. Aquí los objetivos se suceden sin pausa y el fin principal es conseguir el mayor número de puntos a base de destruir cualquier cosa que se mueva.



Las imágenes de la "intro" destacan por su gran calidad y nos pondrán en situación ante lo que nos espera en el juego.

Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **SIMULADOR**
 Compañía: **SONY**
 Programación: **MICROPROSE**
 Nº de jugadores: **1 JUGADOR**
 Nº de fases: **--**
 Niveles de dificultad: **4**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **91**

Uno de los principales atractivos del juego es su espectacular aspecto, en el que se han utilizado polígonos y texturas para crear un entorno de lo más realista. No os perdáis las vistas exteriores del helicóptero.

SONIDO: **91**

Con unos efectos como estos no cuesta nada creer que se está en medio de una batalla. La música, a pesar de ser un elemento secundario, tampoco está mal.

JUGABILIDAD: **90**

«Gunship» es simulación con mayúsculas. Nunca antes habréis sufrido un control tan complicado y a la vez tan realista. Sólo con mucha práctica se llega a dominar completamente el juego.

DIVERSIÓN: **91**

Superados los primeros momentos de desconcierto, «Gunship» se destaca como un juego entretenido, emocionante y muy agradable de ver. Pero recordamos que es un simulador con todas sus consecuencias.

VALORACIÓN: **90**

Trasladar a una consola todas las peculiaridades de un helicóptero es una tarea bastante complicada que Microprose ha conseguido plenamente. El tributo pagado ha sido llenar de funciones todos los botones del pad, con lo que es frecuente encontrarse en medio de un combate mirando al mando en lugar de a la pantalla. Este detalle, que afecta a la jugabilidad, obliga a cierta complicidad del jugador a la hora de saborear a tope un título, por otra parte, totalmente recomendable para los aficionados al género. Además, está en castellano.

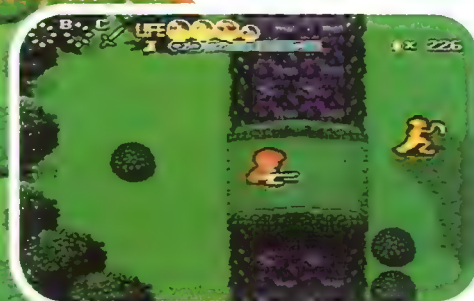
RANKING:
Thunderhawk
Gunship



Shining Wisdom



PURA AVENTURA



El mundo del rol y la aventura al estilo clásico está atravesando uno de los momentos más controvertidos de su historia. La llegada de las nuevas máquinas está trayendo consigo una nueva manera de ver este género y parece que casi nadie apuesta ya por la vieja fórmula de perspectivas aéreas, mapeados laberínticos y gráficos a base de "sprites", que tantas satisfacciones han dado a los amantes de los problemas de lógica.

Una de las escasas excepciones a esta regla la presenta este

«Shining Wisdom», un juego de aventuras al estilo tradicional -habrá quien diga "antiguo"-, que se basa en todos los elementos antes citados y que desde ya está a disposición de los usuarios de Saturn.

Partiendo de las premisas

características de los RPG de acción, este título nos invita a meternos en la piel de Mars, el hijo del héroe más famoso del reino de Odegan y, controlando las acciones de este joven e inexperto guerrero, tendremos que enfrentarnos a los

desmanes del Elfo Oscuro (un diabólico mago que pondrá en peligro la paz del reino) y a sus cuatro Terrores (unos diablillos bastante traviesos).

Para que os hagáis una idea más exacta de cómo funcionan las cosas, os diremos que el desarrollo del juego ha dejado un poco de lado el estilo de los anteriores «Shining» y se acerca más al de el genial «Zelda» de Nintendo, por lo que los combates en tiempo real, los laberintos, la utilización hábil de montones de objetos o el diálogo con los numerosos personajes que encontraremos en

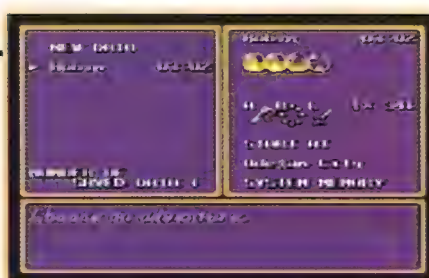
nuestro camino estarán a la orden del día. Igualmente, repartidos por un mapeado de acceso libre que recoge todo el reino de Odegan -en el que, por cierto, el tiempo pasa como en la realidad, es decir que se hace de día y de noche-, se esconden más de 25 ítems que permitirán al personaje principal adquirir nuevos poderes que le harán más sencilla su misión.

Así pues, ya lo sabéis, si sois de los nostálgicos que gustan de los juegos de Rol en su más pura expresión, en «Shining Wisdom» encontraréis lo que buscáis.

Roberto Lorente



En esta pantalla de inventario podréis asignar objetos a cada uno de los 3 botones del pad. En uno estarán las armas, en otro los hechizos y los artilugios mágicos y en el último los items curativos y las llaves.



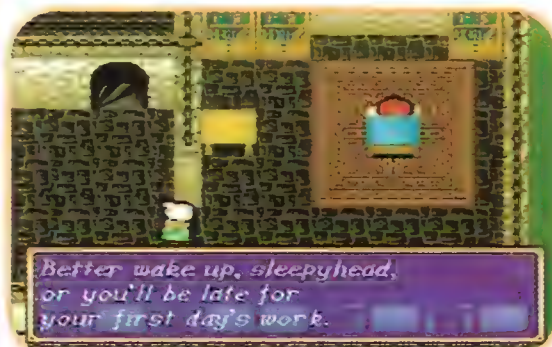
Para salvar la partida tendréis que acercaros hasta una iglesia. Si os pilla muy lejos quizá sea mejor comprar un libro-diario por pocas monedas.



Las conversaciones con numerosos personajes del juego resultarán imprescindibles para descubrir pistas que nos conduzcan hacia el éxito. Eso sí, los textos están en inglés.



El ROL llega a Saturn con un juego que retoma los ingredientes más tradicionales del género.



Los escenarios, a pesar de tener una apariencia un tanto simplista, están realizados con el máximo detalle y el diseño de los personajes tiene un marcado tinte japonés.

Consola: **SEGA SATURN**
 Tipo: **RPG DE ACCIÓN**
 Compañía: **SEGA**
 Programación: **SONIC**
 Nº de jugadores: **1 JUGADOR**
 Nº de fases: **-**
 Niveles de dificultad: **-**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **83**

Están muy detallados y llenos de colorido, aunque su aspecto general es muy parecido a cosas ya vistas en los 16 bits. Lo mejor, las animaciones de la "intro".

SONIDO: **86**

El juego cuenta con buenas melodías para lograr un ambiente mágico y misterioso. Los efectos son mucho más simples.

JUGABILIDAD: **83**

Se deja jugar con suma facilidad, pero el hecho de no estar traducido, algunos problemas de control a la hora de luchar y la lentitud en algunas acciones repercuten negativamente en el resultado general.

DIVERSIÓN: **88**

Sabor total a aventura en un juego en el que la dificultad de los laberintos no es excesiva y los combates en tiempo real añaden interés al conjunto. ¿Qué pena que fallen algunos detalles!

VALORACIÓN: **85**

Aterrizar en una máquina de 32 bits conlleva traer consigo una serie de novedades a nivel técnico que, a grandes rasgos, no se aprecian en exceso en este «Shining Wisdom». No cabe duda de que el juego resulta, aún así, atractivo y colorista a nivel gráfico y que los amantes del rol disfrutarán muchísimo con su desarrollo, pero lo cierto es que su "look" general, no sé... quizás da la sensación de que presenta innovaciones poco "visibles". El hecho de que no esté traducido al castellano es otro de los inconvenientes de un juego que, a pesar de todo, puede ser considerado como un excelente RPG.

RANKING:

Mystaria

Shining Wisdom

Novedades

PlayStation



El juego pondrá a vuestra disposición seis súper bólidos diferentes, a los que se les ha dotado de armamento para "facilitar" vuestras posibilidades de victoria.



Ha llegado la hora de ponerse el casco, los guantes y prepararse para las emociones más fuertes. «Impact Racing» ha llegado a PlayStation con la consigna clara de subir la adrenalina a todo aquel que se atreva a competir en sus vertiginosos circuitos llenos de peligros. Sí, porque en este título de JVC la misión es bastante clara: llegar a la meta sano y salvo utilizando cualquier medio a nuestro alcance.

Puede que este planteamiento os suene de haberlo visto en «WipeOut», e incluso en cosas tan antiguas como «Chase H.Q.», o «Super Karts», pero lo que es indudable es que no por conocida la fórmula ha dejado de ser divertida.

Lo primero que os encontraréis en «Impact Racing» es un enorme garaje con 6 impresionantes bólidos, cada uno de ellos con sus características propias en velocidad,



aceleración, resistencia a los daños, etc.... pero con un curioso aspecto en común: todos disponen de armas.

Una vez elegido el modelo

que más os guste pasaréis al primer circuito. Mientras se os muestran en pantalla los mejores tiempos marcados en la pista, se os avisará de las condiciones necesarias para acceder a las fases de bonus, bien sea eliminando un número determinado de rivales o

simplemente acabando las 4 vueltas que componen la carrera.

Una vez dentro del coche comprobaréis que no hay opción para cambiar la vista, por lo que todas las carreras las veréis como si estuviérais sentados en el propio asiento del piloto. No hay tiempo para más, sin daros cuenta os veréis metidos de lleno en la competición y apenas hayáis comenzado a rodar os empezarán a llegar los disparos de los contrincantes que tenéis detrás.

Esquivar sus ataques no os resultará suficiente, por lo que lo

mejor es que no os andéis con remilgos y empecéis a usar vuestro armamento contra todo vehículo que encontréis en vuestro camino.

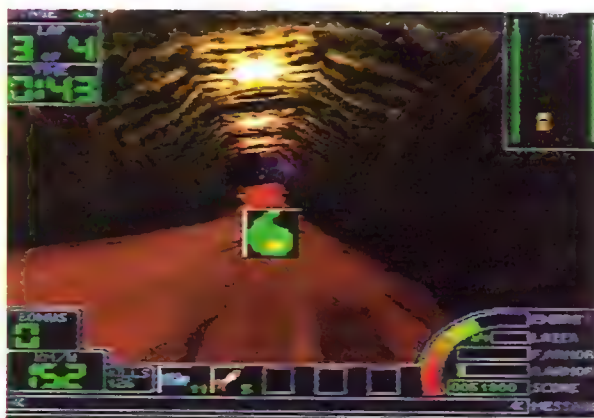
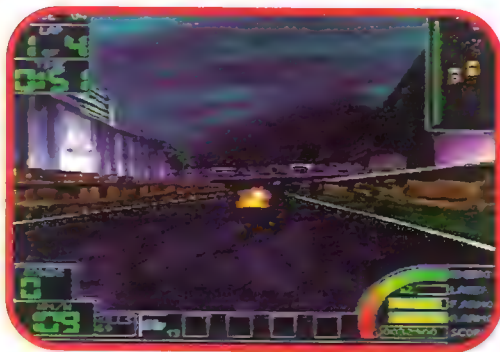
Pero cuidado, porque con tanto disparo y tanto contrincante no podéis olvidaros de que, al fin y al cabo, estáis metidos en una carrera y que vuestro objetivo principal es llegar a la meta en el menor tiempo posible.

Así pues, no os despistéis ni un segundo, porque esto de correr y disparar puede resultar más complicado de lo que creéis.

Roberto Lorente



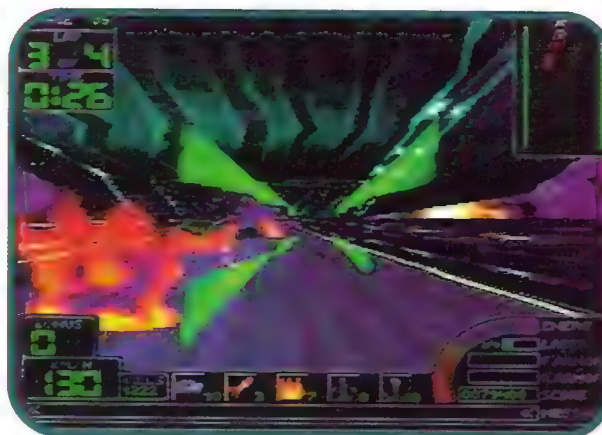
Las carreras se desarrollan en escenarios de los más extraño y variado: ciudades abandonadas, carreteras de montaña, pistas flotantes e incluso en circuitos espaciales.



Cada vez que destruyáis un vehículo contrario podréis recoger de entre los restos el premio a vuestra puntería: maravillosos ítems que os darán munición, energía extra y blindaje.



Cada uno de los 6 vehículos elegibles dispone de características propias que afectan a su velocidad, aceleración, blindaje y armamento.



Velocidad y acción se combinan en dosis iguales en este trepidante «Impact Racing»



Consola: PLAYSTATION
Tipo: ARCADE
Compañía: JVC
Programación: FUNCOM DUBLIN
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: N/D
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 85

A pesar de utilizar todos los recursos posibles (texturas, polígonos y demás) no brillan a un nivel excesivo. Cumplen su misión, pero sin demasiadas alegrías.

SONIDO: 84

Tonadillas bacaladeras se encargan de darle marcha al tema, mientras que los efectos ponen la nota de color con explosiones, tiros...

JUGABILIDAD: 89

A medida que se van consiguiendo nuevas armas nos faltan dedos, pero con práctica todo se supera.

DIVERSIÓN: 87

El planteamiento y el desarrollo son lo bastante simples como para poder disfrutar sin complicaciones desde el principio.

VALORACIÓN: 85

«Impact Racing» es el ejemplo perfecto de que a una buena fórmula le sobra cualquier tipo de adorno.

A este juego se le puede achacar una falta de brillantez en los gráficos, echarle en falta una vista exterior e incluso habrá quien le acuse de escasa originalidad, pero lo que también es cierto es que las frenéticas carreras que propone consiguen transmitir mucha emoción.

En resumidas cuentas, «Impact Racing» es un juego notable, que se deja jugar sin problemas y al que se le puede sacar bastante jugo, aunque la cosa tampoco es como para tirar cohetes (y nunca mejor dicho).

RANKING:

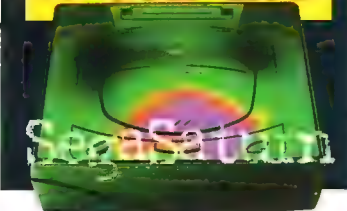
Wipe Out

Impact Racing

Destruye y gana

Para mejorar el armamento de vuestro coche tendréis que llegar a las fases de bonus. Si accedéis a estos niveles y destruí los coches que se os pide en el tiempo indicado conseguiréis nuevas armas.





Striker 96



Participar en la Eurocopa con los grupos y equipos que estamos viendo en Inglaterra supone todo un aliciente, aunque también se pueden crear otros tipos de torneos.



FÚTBOL de ataque

Rage Software ya nos mostró su particular forma de ver el fútbol con un par de juegos editados para Super Nintendo y que respondían a los nombres de «Striker» y «World Cup Striker». Ahora, esta compañía británica regresa con la nueva versión de este juego para Saturn (que ya está también disponible en PlayStation) y que ofrece un estilo muy similar al de aquellos dos títulos.

Su propuesta futbolística

queda muy clara desde el primer momento: rapidez desenfundada en el desarrollo de los partidos, lo cual provoca constantes jugadas en el

área e infinidad de tiros a puerta.

Esto no significa, sin embargo, que el control de los jugadores resulte, ni mucho menos, fácil. Los cuatro botones habilitados contienen funciones un tanto ambiguas y al jugador le costará bastante explotar al máximo las diferentes posibilidades de juego. Por ejemplo, con el mismo botón de "disparo", a veces puedes tirar a puerta, otras centrar o, si estás de espaldas al la portería contraria, dar un pase de tacón. Este sistema a la larga resulta práctico, pero lo cierto es que al principio cuesta lo suyo hacerse con él.

Por otra parte, la exagerada celeridad del juego consigue que

los partidos se transformen en auténticos "correcalles" con situaciones de gol constantes, -solventadas en un porcentaje altísimo por los sensacionales porteros-, pero donde el usuario apenas tiene tiempo para pensar. El juego pausado y al primer toque es prácticamente inexistente.

A nivel gráfico

«Striker 96» se sitúa en la línea de «FIFA Soccer 96», con jugadores realizados a base de sprites pre-renderizados. Igualmente, se dispone de varias "cámaras" a elegir para seguir el transcurso del juego, aunque la mayoría de ellas no son excesivamente

jugables puesto que su limitado campo visual apenas ofrece puntos de referencia.

Eso sí, el repertorio de opciones y modos de juego resulta bastante completo, con posibilidad de jugar todo tipo de torneos, incluida la Eurocopa 96 con todas sus selecciones (sin nombres reales).

Por último, también dispone de una opción para jugar partidos de fútbol-sala, en los que la velocidad se multiplica aún más ante las escasas dimensiones de la cancha.

En definitiva, un juego con un estilo muy diferente a lo que se está imponiendo en los nuevos soportes.

Manuel del Campo



Los nombres de los jugadores de las selecciones son "imitaciones" de los reales, con algunos resultados bastante cómicos. Por otra parte, las combinaciones tácticas del juego son muy amplias y permiten cualquier tipo de sistema.



Fútbol-sala americano

La posibilidad de jugar al fútbol-sala estilo americano (sin fueros de banda) es uno de los aspectos más originales de este juego. La velocidad aquí es exagerada y los partidos suponen un auténtico reto a tus reflejos.



Acclaim nos presenta un juego de fútbol vertiginoso en el que la velocidad prima sobre cualquier otra característica.



Las opciones que nos ofrece el modo "repetición" son alucinantes. Se puede mover la cámara a cualquier ángulo del campo, utilizar el zoom, variar la velocidad, etc... Una auténtica virguería técnica.

Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: ACCLAIM
Programación: RAGE SOFTWARE
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: COMPETICIONES
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 89

Buen aspecto en general, con animaciones notables, aunque no todas las vistas disponibles son jugables.

SONIDO: 85

Los efectos de sonido son bastante irreales, pero la voz del comentarista y el rugir del público están muy bien.

JUGABILIDAD: 85

Un juego duro de roer, al que se le puede sacar partido tras bastante tiempo de práctica y no sin mucha habilidad.

DIVERSIÓN: 87

Los desarrollos vertiginosos y las constantes situaciones de gol siempre resultan divertidas.

VALORACIÓN: 87

Este programa se aleja de los juegos de fútbol que estamos acostumbrados a ver últimamente. Su propuesta apenas tiene que ver con el fútbol de verdad, ya que su exagerada velocidad, el irreal movimiento del balón o las constantes situaciones de peligro (que, por cierto, cuestan mucho materializar en gol), no se acostumbran a ver en los estadios. Se trata de un juego que puede resultar muy divertido si se llega a dominar y a entender su concepto, pero que también puede desesperar a los jugadores más clásicos. Una opción interesante y distinta.

RANKING:

FIFA 96

Victory Goal

Euro Soccer

Striker 96

Novedad

Game Boy



Kirby protagoniza un juego perfecto para la portátil de Nintendo, tanto que podría convertirse en un nuevo «Tetris».



KIRBY'S BLOCK BALL

Junto al eterno Mario y al heroico Link, Kirby es, sin duda, uno de los estandartes de Nintendo y, por tanto, del mundo de los videojuegos en general.

Esta auténtica estrella (en todos los sentidos de la palabra) ha conseguido convertirse en una visitante asidua de todas las consolas de la gran N y, en concreto para Game Boy, esta será su cuarta visita tras las dos entregas de «Kirby's Dream Land» y el no menos exitoso «Kirby's Pinball Land». Todo un carrerón para alguien que ha hecho de la simpatía su mejor arma.

Con semejantes antecedentes

no es de extrañar que Nintendo haya asumido el reto de colocar a su orondo personaje en un juego al estilo del clásico y súper adictivo «Arkanoid». De hecho, lo ha convertido en el protagonista en sí, lo que supone que veremos a nuestra estrella favorita convertida nada más y nada menos que en una pelota destrozamuros.

¿Pero cómo? ¿qué no habéis oído hablar de «Arkanoid»? Oye, pues eso

se arregla inmediatamente.

«Arkanoid» fue un juego que apareció hace casi 10 años para el mítico Spectrum y que se basaba (como toda la serie de imitaciones que le siguieron), en algo tan simple y divertido a la vez como romper ladrillos con una pelotita que rebotaba sin cesar. Seguro que ahora os va sonando más el tema, ¿verdad?

Pues «Kirby's Blockball» ha retomado este sencillo esquema de juego y, adaptándose a los tiempos que corren, le ha añadido una serie de mejoras que han conseguido rejuvenecer enormemente esta vieja pero incombustible fórmula.

De esta forma, entre numerosas fases de bonus, cantidades de ítems especiales y un montón de enemigos finales nos encontraremos con la posibilidad de convertir a Kirby en una pesada roca, en una bola de fuego, en un erizo o hasta en un rayo, gracias a lo cual nos resultará mucho más sencillo eliminar cuantos ladrillos se nos presenten en la pantalla, que, a fin de cuentas, es de lo que se trata.

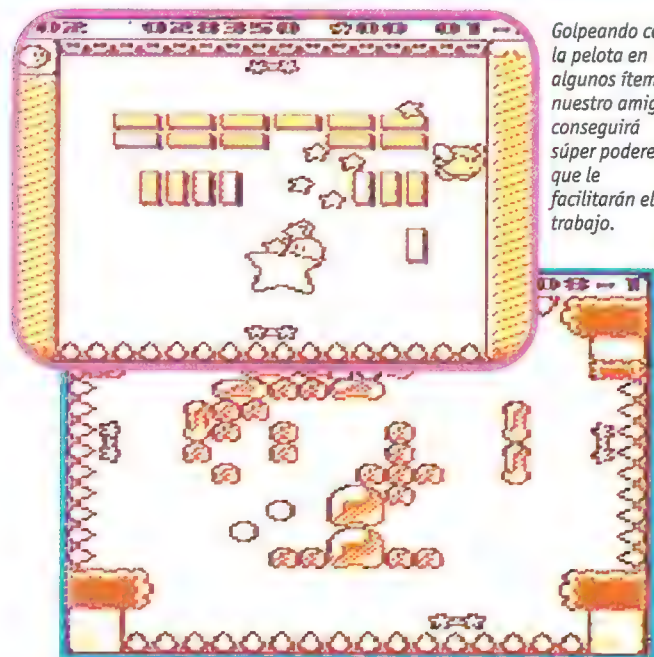
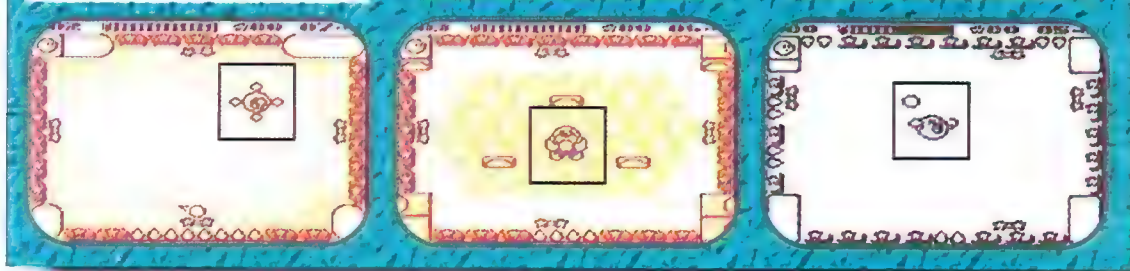
¿Simple? ¿aburrido? Podría parecerlo. Pero probad a cargar «Kirby's Block Ball» en vuestra Game Boy. Si lográis despegaros de la consola antes de 24 horas, llamadnos para contárnoslo: habréis conseguido algo realmente imposible.

Roberto Lorente

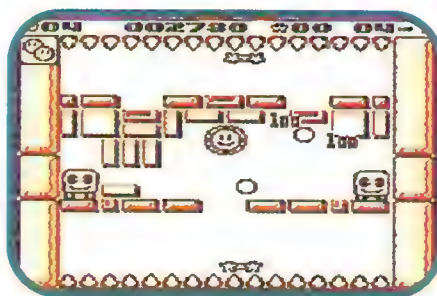
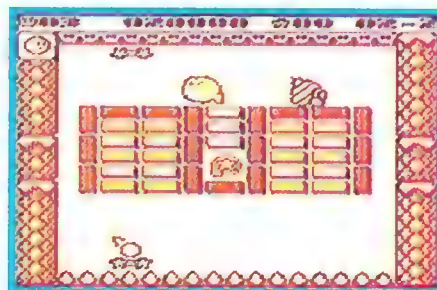
DESTRUCCIÓN Fatal

Los chicos malos de la "película"

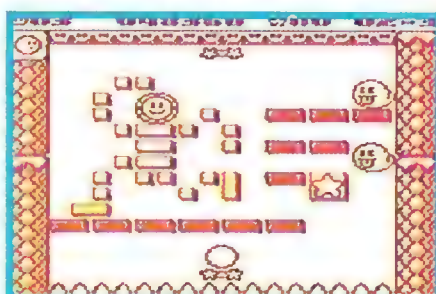
No todo es romper ladrillos en «Kirby's Block Ball». Al final de cada uno de los 11 mundos de los que consta el juego os espera un enemigo que necesitará de unos cuantos pelotazos para entrar en razón.



Golpeando con la pelota en algunos ítems nuestro amigo conseguirá súper poderes que le facilitarán el trabajo.



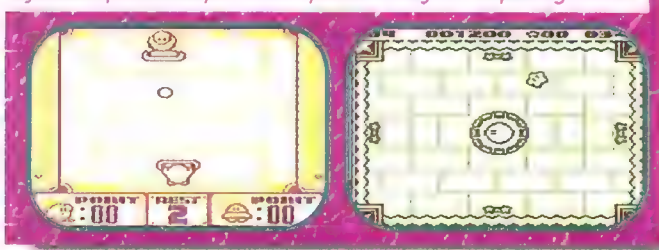
Retomando la vieja idea de destrozarnos los muros, el simpático Kirby reaparece dispuesto a ofrecerles a los usuarios de Game Boy horas y horas de pura diversión.



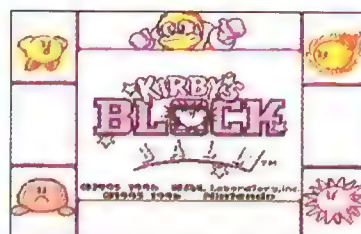
Mini juegos de lujo



El juego esconde 4 fases de bonus diferentes que pondrán a prueba tu sangre fría. Cada una de ellas te propondrá un reto diferente pero siempre con la pelota-Kirby como protagonista.



Consola: GAME BOY
Tipo: ARCADE
Compañía: NINTENDO
Programación: NINTENDO
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 11 MUNDOS
Niveles de dificultad: 1 NIVEL
Memoria: 4 MEGAS



GRÁFICOS: 75

Este tipo de juegos nunca se ha distinguido por su virtuosismo en este apartado. Ni falta que le hace.

SONIDO: 80

Las melodías siguen la misma línea desenfadada de siempre pero sin ser excesivamente maravillosas. Los efectos de sonido se limitan a cumplir su papel.

JUGABILIDAD: 91

Jugar en muy sencillo, el problema viene a la hora de ganar...
;Menos mal que podemos grabar partidas!

DIVERSIÓN: 95

Total. Si te aburres con este juego, amigo, dedícate a otra cosa, que esto de las consolas no es lo tuyo.

VALORACIÓN: 92

Este personaje de Nintendo tiene carácter sobrado como para enfrentarse a todo lo que le pongan por delante.

Le da lo mismo que le conviertan en pelota de golf, que en bola de pinball: siempre sale airoso del reto. Ahora le han dicho que tiene que ser una bola que derribe muros y ahí le tenéis, rompiendo ladrillos como el que más. Vamos que, haciendo un símil cinematográfico, podríamos decir que Kirby es un actor totalmente polifacético. Y "película" que protagoniza, película que se convierte inmediatamente en un éxito de taquilla.

Sobran los comentarios: «Kirby's Block Ball» es un juego imprescindible. Y punto.

RANKING:
Kirby's Block Ball

No existe otro arcade similar para Game Boy.

SLAM & JAM 96

Entretenido,
"ma non troppo"



Uno de los mayores atractivos de este título se encuentra en los jugadores, los cuales se asemejan a los reales de la NBA.

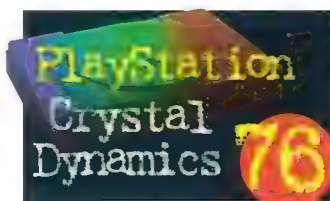
La colaboración de Magic Johnson y Kareem Abdul-Jabbar se ha mostrado insuficiente para aupar a lo más alto a este juego de Crystal Dynamics. La aparición de estos dos mitos del baloncesto mundial apenas sirve para disimular las carencias de un título que, de haber aparecido antes que «NBA Live 96» y «NBA in the Zone», tal vez hubiera podido tener algo más de futuro.

Los dos juegos citados han marcado la línea a seguir por los simuladores de baloncesto y todo aquel que no llegue a estos niveles de calidad da la sensación de que está infrautilizando las posibilidades del soporte. Y cuando se juega con «Slam & Jam» esa es la



sensación que queda. Sus ligas, Playoffs, estadísticas, jugadores de gran tamaño y jugadas espectaculares de poco sirven cuando tienen que enfrentarse a otros títulos más completos.

Un buen juego, -eso nadie lo duda-, pero los hay mejores.



«Slam & Jam 96» busca ante todo el espectáculo y para ello no duda en recurrir a todo tipo de "efectos", como el que podéis ver en esta imagen.

TOP GUN Fire at Will!



Aprendiz de mucho...

Reunir en un simulador de vuelo imagen real digitalizada y objetos renderizados es algo, cuando menos, original.

Por desgracia los experimentos no siempre dan el resultado apetecido y «Top Gun» ha quedado simplemente como una gran curiosidad, pero poco entretenida. Por un lado las imágenes digitalizadas que debían meternos en la trama no están traducidas, con lo que no producen ni frío ni calor. Por otro, el juego en sí resulta un

poco monótono y hace gala de una dificultad no progresiva que nos hace pasar de los paseos aéreos a las batallas campales sin tiempo para aclimatarnos. Todos estos detalles le hacen "aprovechable" para los amantes del género menos exigentes o para los fanáticos de la película.



DEFCON 5 La estrategia se mimetiza

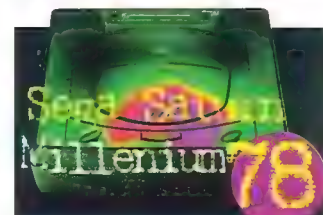


Este juego de estrategia camuflado tras una apariencia de juego tipo «Doom» recalca en la 32 bits de Sega después de haber dividido a la crítica de medio mundo. Para unos, compaginar estos dos géneros ha dado como resultado un "engendro" poco agradable visualmente y de dudable encanto. Para otros la originalidad con la que se ha tratado la estrategia compensa de sus defectos y, sin ser una maravilla, permite divertirse a base de estrujarse las neuronas.

A nuestro entender ambos tienen su parte de razón, pero

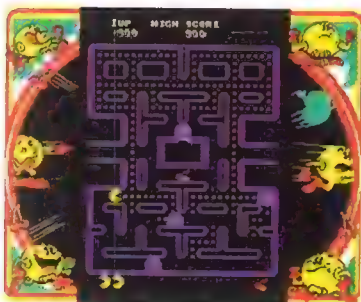
en cualquier caso se trata de un juego bastante extraño.

Esta versión para Saturn no ofrece nada nuevo respecto a lo visto en PSX, e incluso es un poco más "fea". Quizá sea un problema de la versión analizada (aún no definitiva), pero esperamos que en la versión final podamos disfrutar de la misma calidad gráfica y de los textos y voces en castellano.

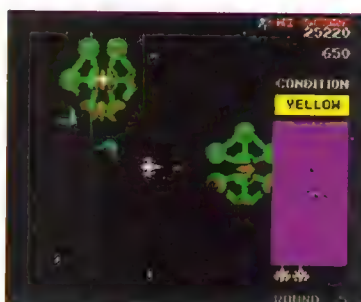


NAMCO ARCADE CLASSICS

VOLUMEN 1. Los éxitos de los 80, se niegan a jubilarse



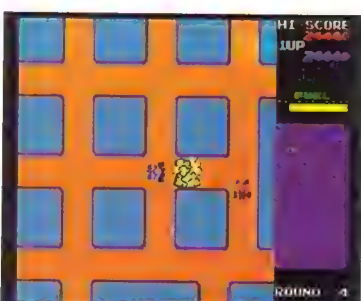
Pacman. Uno de los juegos más adictivos de la historia. Sólo por él merece la pena tener este pack.



Bosconian. Los matamarcianos marcaban la pauta en los 80. De entre todos ellos «Bosconian» brillaba con luz propia.



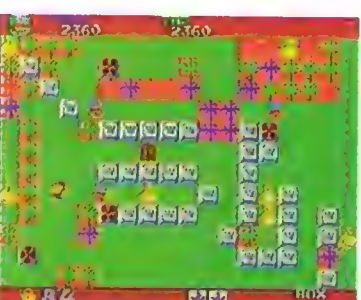
Galaga. Uno de los primeros «marcianitos». Su jugabilidad ha sido pocas veces superada por ningún otro título.



Rally X. El padre -o abuelo-, de los Micromachines. Recoger banderitas nunca fue tan peligroso. Ni tan divertido.



Pole Position. Un éxito de las recreativas de los 80. A años luz de «Ridge Racer», por ejemplo, pero divertido como el que más.



Toy Pop. Una rareza imposible de conseguir fuera de este lote. Es el menos conocido de todos, pero no por eso menos entretenido.

Hubo un tiempo en que palabras como polígonos, texturas, digitalizaciones o renderizaciones carecían de sentido. Eran los tiempos del «sprite» (y no estamos hablando del refresco), en su estado más puro. Eran los tiempos en los que la gente disfrutaba con cosas tan sencillamente divertidas como las que ahora Namco nos propone en este genial compacto, con el que las nuevas generaciones podrán descubrir que la diversión no siempre está relacionada con la técnica, sino con la imaginación.

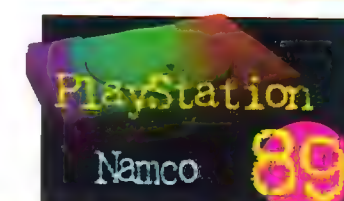
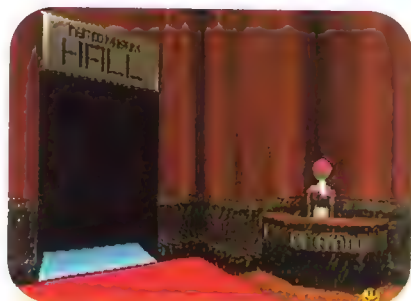
De esta forma en «Namco Arcade Classics» nos reencontramos con 6 excelentes juegos que coparon las primeras posiciones en los salones recreativos de primeros de los 80 y que ahora nos llegan tal cual eran, como si el tiempo se hubiera detenido.

El aspecto de estos juegos puede hacer que se te escape una carcajada o que se te caiga la lagrimilla (según la edad que tengas), pero lo cierto es que la jugabilidad de estas viejas glorias ha resistido el paso del tiempo a la perfección, resultando ahora tan divertidos como entonces.

Esta recopilación, en cualquier caso, puede resultar muy recomendable para todos: si vivisteis aquella época disfrutaréis como enanos y si no, nunca está de más aprender algo de historia. Aunque sea historia de los videojuegos.



Esta es la entrada al museo de Namco. En él se guardan auténticas obras de arte.



IRON MAN / X-O Manowar in Heavy Metal ¡Vaya lata!

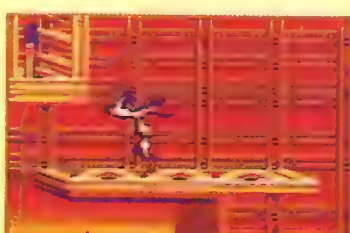
Marvel Comics debería tener más cuidado a la hora de dar licencias para utilizar a sus súper héroes. Sí, porque les puede pasar exactamente lo que le ha pasado al pobre Iron Man, quien, sin comerlo ni beberlo, se ha visto metido en un juego para Game Boy que no ha conseguido estar, ni mucho menos, a la altura de lo esperado.

Para empezar, el diminuto tamaño del Hombre de Acero

clama al cielo, pero es que respuesta al pad es realmente penosa y eso es mucho más grave. Se puede pasar por alto la pobreza gráfica de los escenarios, se pueden olvidar los



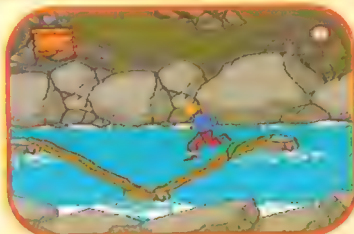
parpadeos e incluso se puede hacer la vista gorda con la poca variedad de enemigos, pero eso de responder al pad tan tarde y tan mal no tiene perdón del dios consolero.



Listas de éxitos

Mega Drive

Tintín en el Tíbet. No cabe duda de que el personaje de Hergé es un especialista en escalar. En un momento se ha subido a la cuarta posición, llegando a codearse con los grandes de Mega Drive.

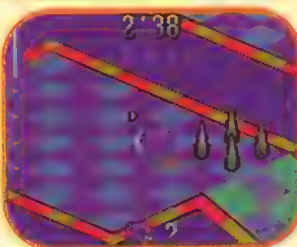


- 1 - (R) - Toy Story
- 2 - (R) - Mortal Kombat 3
- 3 - (R) - EarthWorm Jim 2
- 4- (N) - Tintín en el Tíbet
- 5- (R) - FIFA Soccer 96
- 6- (N) - Olympic Summer Games
- 7- (4) - Maui Mallard
- 8- (6) - Light Crusader
- 9- (7) - Cuthroat Island
- 10- (8) - Worms

Game Gear

Sonic Labyrinth.

Sin novedad en el frente. Si ya tenéis los cinco títulos que aparecen en esta lista y estáis pensando en comprar un juego nuevo, no os va a quedar más remedio que recurrir a la sección Hobby Classics.



- 1 - (R) - Return of the Jedi
- 2 - (R) - Power Rangers 2
- 3 - (R) - Sonic Labyrinth
- 4 - (R) - Cutthroat Island
- 5 - (R) - EarthWorm Jim

Game Boy

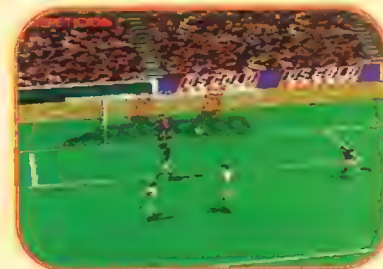
Kirby's BlockBall. Uno de los personajes más polifacéticos de Nintendo regresa a la portátil con un juego súper divertido y enganchante que le aúpa directamente a la cuarta posición de nuestra lista.



- 1 - (2) - Toshinden
- 2 - (3) - Tintín en el Tíbet
- 3 - (1) - Donkey Kong Land
- 4 - (N) - Kirby's BlockBall
- 5 - (R) - Olympic Summer Games

PlayStation

Olympic Soccer. Cuatro nuevas incorporaciones a la lista de este mes. De entre ellas destacamos este gran simulador que lleva al fútbol a la sexta posición de la lista de los mejores juegos para PlayStation.



- 1 - (2) - Ridge Racer Revolution
- 2 - (1) - Alien Trilogy
- 3 - (R) - Toshinden 2
- 4 - (5) - Fade to Black
- 5 - (4) - Street Fighter Alpha
- 6 - (N) - Olympic Soccer
- 7 - (R) - Chronicles of the Sword
- 8 - (6) - Adidas Power Soccer
- 9 - (N) - Olympic Games
- 10 - (9) - Resident Evil
- 11 - (N) - Alone in The Dark
- 12 - (8) - Wing Commander III
- 13 - (N) - Gunship
- 14 - (R) - Actua Soccer
- 15 - (10) - NBA Live 96

Super Nintendo

Olympic Games. Las Olimpiadas se implantan con fuerza en Super Nintendo. Podrían haber subido más alto, pero lo que tienen por delante es realmente difícil de superar.



- 1 - (R) - **Yoshi's Island**
- 2 - (3) - **Secret of Evermore**
- 3 - (2) - **Toy Story**
- 4 - (R) - **Killer Instinct**
- 5 - (N) - **Olympic Games**
- 6 - (5) - **Doom**
- 7 - (6) - **ISS Deluxe**
- 8 - (7) - **Kirby's Dream Course**
- 9 - (8) - **Donkey Kong Country 2**
- 10 - (R) - **Spirou**

Mega CD

- 1 - (R) - **Eternal Champions CD**
- 2 - (3) - **Jurassic Park CD**
- 3 - (2) - **Fatal Fury Special**
- 4 - (N) - **Shining Force CD**
- 5 - (R) - **EarthWorm Jim CD**

MD 32X

- 1- (R) - **Virtua Fighter**
- 2- (3) - **Virtua Racing Deluxe**
- 3- (2) - **Doom**
- 4 - (5) - **Primal Rage**
- 5 - (4) - **Star Wars Arcade**

Sega Saturn

Euro 96. Actividad frenética este mes en la 32 bits de Sega. Dos juegos de fútbol, uno de olimpiadas, un nuevo Mortal Kombat y dos aventuras. ¿Se puede pedir más variedad y calidad?



- 1 - (R) - **Sega Rally**
- 2 - (4) - **Panzer Dragoon 2**
- 3 - (2) - **Virtua Fighter 2**
- 4 - (3) - **Wipeout**
- 5 - (N) - **Euro 96**
- 6 - (N) - **Olympic Soccer**
- 7 - (N) - **Ultimate Mortal Kombat 3**
- 8 - (5) - **Street Fighter Alpha**
- 9 - (N) - **Olympic Games**
- 10 - (7) - **Virtua Cop**
- 11 - (6) - **Guardian Heroes**
- 12 - (8) - **Toshinden**
- 13 - (N) - **Alone in the Dark**
- 14 - (11) - **Rayman**
- 15 - (N) - **Shining Wisdom**

Neo Geo CD

Fatal Fury Real Bout. ¿Qué le pasa a Neo Geo CD que no saca una novedad desde hace un porrón de meses? Mal asunto, amigos, mal asunto...



- 1 - (R) - **King of Fighters 95**
- 2 - (R) - **Fatal Fury Real Bout**
- 3 - (R) - **Samurai Shodown 3**
- 4 - (R) - **Fatal Fury 3**
- 5 - (R) - **Aero Fighters 3**

CONCURSO OLYMPIC GAMES

YA ESTÁN AQUÍ LAS OLIMPIADAS. TAMBIÉN TU OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS **100 OLYMPIC GAMES** QUE SORTEAMOS. ADEMÁS TÚ ELIGES PARA QUÉ CONSOLA QUIERES EL JUEGO.

Para participar has de averiguar si son verdaderas (V) o Falsas (F) las afirmaciones que hacemos sobre las siguientes 9 pruebas. ¡¡No te pierdas esta oportunidad olímpica!!

1. CIEN METROS

El cansancio de los atletas influye notablemente en esta prueba.



2. ALTURA

El jugador puede comenzar el concurso a la altura que desee.



3. ARCO

El viento no influye en el lanzamiento con el arco.



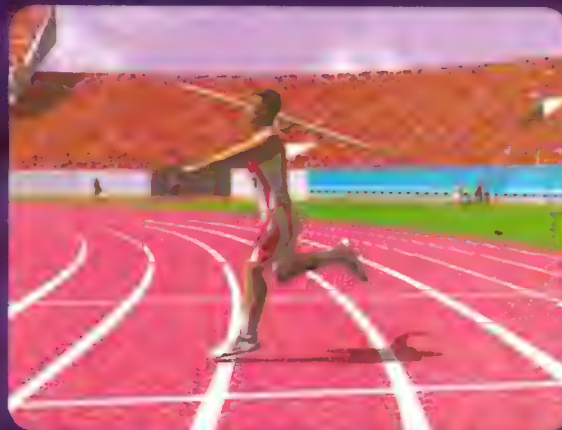
Bases del concurso OLIMPIC SUMMER GAMES

- 1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen el cupon de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid.
- 2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán **CIEN**, que ganarán cada uno un juego de Olympic Games 20 en versión Super Nintendo, 20 Mega Drive, 10 Game Boy, 25 Saturn y 25 de PlayStation.
- 3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellas de **25 de junio de 1996 al 26 de julio de 1996**.
- 4.- La elección de los ganadores se realizará el **29 de julio de 1996** y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.
- 5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA, ELECTRONICARTS y HOBBY PRESS.



4. DISCO

El atleta no puede salirse de los límites marcados en su lanzamiento.



5. JABALINA

La jabalina se puede lanzar a cualquier parte del estadio.



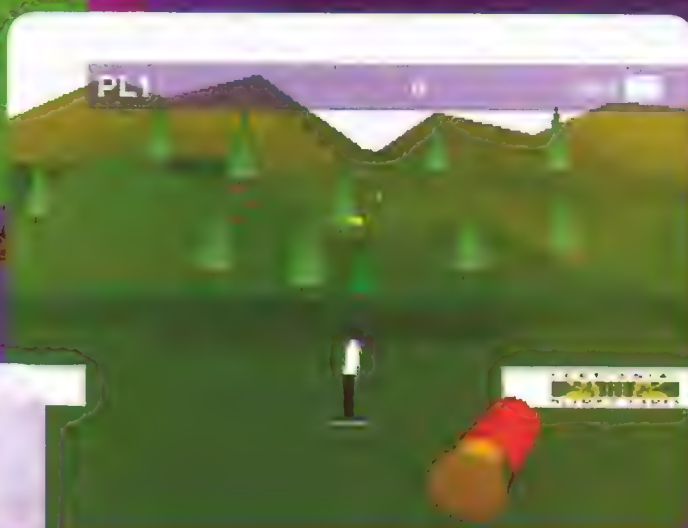
7. PÉRTIGA

Es una de la pruebas más difíciles de realizar.



6. LONGITUD

Cuanto menor sea la velocidad de la carrera, mejor será el salto.



8. PLATO

En las versiones de 32 bit se debe disparar desde diferentes posiciones.



9. TRIPLE SALTO

Tan sólo es necesario preocuparse del primer salto. Los otros dos los ejecuta la máquina.

Arcadia

ELECTRONIC ARTS

HOBBY

LAST GOLD SPORTS

THQ INTERNATIONAL

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN OLIMPIC GAMES

Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARROQUEL
Dirección C/ JUAN RAMÓN JIMENEZ N° 13
Población PLASENCIA
Provincia CACERES
C.Postal. 10600 Teléfono 937-413728

RESPUESTAS (Indica V si es Verdadera o F si es Falsa):

1 ☐ V ☐ F 2 ☐ V ☐ F 3 ☐ V ☐ F 4 ☐ V ☐ F 5 ☐ V ☐ F
6 ☐ V ☐ F 7 ☐ V ☐ F 8 ☐ V ☐ F 9 ☐ V ☐ F

IMPORTANTE: No te olvides de indicar en el exterior del sobre para qué formato quieres el juego: Saturn, PlayStation, Megadrive, Super Nintendo o Game Boy.

No lo dudes: decíde



PC-CDROM DOS/4MB
4DISQUETES DOS/4MB
Compatible Windows 95/8MB

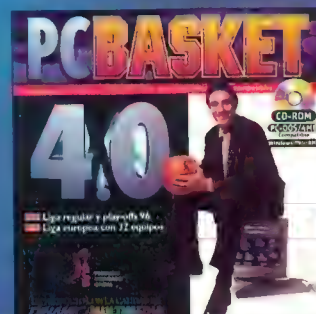
- Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
- Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
- Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.

"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes." PCMANÍA



El programa de la Selección

Por sólo 2.995



PC-CDROM DOS/4MB
4DISQUETES DOS/4MB
Compatible Windows 95/8MB

- La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores ACB con foto, historial, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
- Manager con fichajes nacionales y extranjeros, finanzas, quinteto, tácticas, Liga regular completa, play-offs y Liga Europea.
- Simulador con miles de animaciones y las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

"La versión 4.0 de PC BASKET cuenta con importantes novedades: más competiciones, más elementos y más detalles." Recomendado ★★★★★ PACTUAL



El programa de Súper Epi

Por sólo 2.995



PC-CDROM DOS/4MB
4DISQUETES DOS/4MB

- La base de datos que distingue al experto del aficionado: todo sobre los más de 400 jugadores y 18 técnicos de la serie A italiana.
- Manager con todas las prerrogativas de entrenador y presidente: alineación, tácticas, fichajes, finanzas... todo en la disputa de la Liga Italiana y de las 3 competiciones europeas.
- Simulador 4.0 con cambio de protagonistas. Las más grandes estrellas del fútbol mundial están en Italia: Weah, Savicevic, Boksic, Del Piero, Batistuta...

"PC Calcio nos permite vivir toda la emoción del Scudetto, la liga de fútbol italiana." MICROMANIA



La liga italiana en tu ordenador

Por sólo 2.995



PC-CDROM DOS/4MB
4DISQUETES DOS/4MB

- El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda División al completo.
- Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
- El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradones, árbitro y jueces de línea...

"Si usted tiene la oportunidad de ver y oír como funciona este programa, se convencerá." PACTUAL
Premio PACTUAL'96 "Mejor desarrollo de software español"



El programa de Michael Robinson

Por sólo 2.995

te por Dinamic

a c e r t a r á s



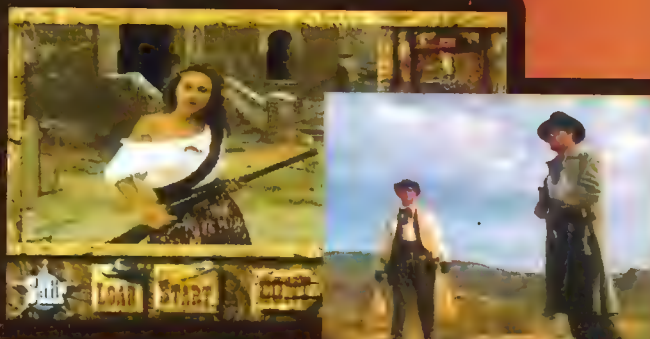
■ Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste

■ Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1.85, Don Pepito, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

O P I N I O N

"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" **EL PAÍS**

Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"



PC-CDROM DOS/4MB
WINDOWS 4MB
Compatible Windows™95/8MB

La primera película interactiva producida en España Por sólo 2.995



■ Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo

■ Seleccione la obra deseada y obtendrá al instante toda la información sobre el cuadro: composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática...

■ Todo ello mediante 6 Megas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos con fotos, audio, vídeo y hasta 210 detalles comentados.

O P I N I O N

"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" **EL MUNDO**

Premio PACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"



CDROM MULTIPLATAFORMA
WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado Por sólo 4.950



■ Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos... Están todos y son más de 200

■ Son los más grandes grupos musicales de nuestra Edad de Oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu alcance en un CD-ROM de verdadera antología.

■ 600 Megas de información con cientos de fotografías, portadas, discografías y videoclips además de las entrevistas interactivas a los protagonistas de la movida.

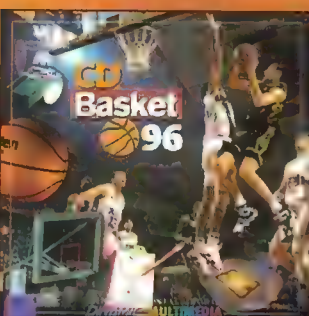
O P I N I O N

"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico" **CD-ROM TODAY**



PC-CDROM
WINDOWS 4MB
Compatible Windows™95/8MB

La enciclopedia multimedia del pop español Por sólo 4.950



■ Los entrenadores, los árbitros y los más de 1.100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes, su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón...

■ Las mejores jugadas de la liga 94/95 en vídeo digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.

O P I N I O N

"La compañía española Dinamic se anota tres puntos con CDBasket'96, gracias a dos programas: un trivial y un arcade. La base de datos es la estrella" **CAMBIO16**



CDROM MULTIPLATAFORMA
WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
Compatible Windows™95

Multimedia para incondicionales del basket Por sólo 4.950

¿Dudas? ¿Incertidumbres?
¿Alergias? ¿Malestar general?
**No hay problema. Aquí está el
sabiondillo de Yen para
resolver todos vuestros
problemas... Todos menos el
de qué consola comprar, que
es una pregunta que no paráis
de hacerle y que -si quiere
mantener su puesto de
trabajo-, nunca contestará.
Para todo lo demás, es decir,
para las cosas sin importancia,
escribidle a:**
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos Nº 4.
28700 S. Sebastián de los Reyes.
Madrid.

Alimento para PSX

¿Qué tal, campeón? Tengo 23 años y una PlayStation que por el momento alimento con «Tekken», «Destruction Derby» y «Alien Trylogie» (por ahora, la joya de la corona). Sin embargo mi PSX y yo somos insaciables y como buenos depredadores necesitamos algunas víctima más para este verano. Espero que tu incansable conocimiento nos ayude a elegir la presa más sabrosa. Agárrate que allá voy:

1- ¿Para cuándo «Resident Evil», «Darkstalkers», «Sould Edge», «F-1» y «Knowloon's Gate»?

En principio, «Resident Evil» y «Darkstalkers» deberían estar ya en la calle, si no lo están lo estarán muy en breve.

«F-1» es otro de los títulos que no deja de bailar con las fechas, pero creo que no deberías contar con él hasta después del verano. De «Knowloon's Gate» todavía ni se ha hablado en Europa y para que salga «Sould Edge» tiene que hacerse primero la conversión. Paciencia, Predator.

2-Teniendo en cuenta que valoro la posibilidad de jugar ligas y torneos, la presencia de equipos y jugadores reales, el aspecto gráfico y la espectacularidad, ¿qué

juego de baloncesto me recomiendas?

Teniendo en cuenta que lo valoras TODO, te diría que «NBA Live 96» o «Total NBA», aunque en este último no puedes, por ejemplo, hacer cambios. «Total NBA» es más bonito, pero es más simulador «NBA Live 96».

3- ¿Y de fútbol?

Si buscas simulación pura «FIFA Soccer 96» es tu juego. Si prefieres jugar un poco más relajado, «Olympic Soccer» es muy divertido, pero no tiene jugadores reales y sólo hay selecciones nacionales, no clubs como en el «FIFA 96». «Adidas Power Soccer» es otra muy buena opción. Pero es cuestión de gustos.

4- ¿Para cuándo un buen juego de rol como «Final Fantasy VII»? ¿Crees que podría salir en castellano?

Por el momento no hay ningún RPG previsto de aquí a pocos meses. De todos modos tienes una buena colección de aventuras gráficas y de acción que están en su mayoría traducidas. Yo te recomiendo «Mundo Disco».

5- Dame un porcentaje de posibilidades de que SNK programe algo o ceda derechos para PlayStation?

Cien por cien, pues ya está en preparación un título tan sonoro como «King of Fighters 95».

Moriarti.



Conversiones de recreativas para Saturn y PlayStation

Hola Yen, soy una asiduo lector de vuestra revista y en especial de esta sección. Tengo 20 años y muchas dudas. Tengo una PlayStation y me gustaría que me respondieses a esta carta pues no quiero arrepentirme de la decisión que estoy a punto de tomar.

1- Me gustan mucho los juegos de Sega, ¿te comprarías la Saturn ahora que saca las versiones arcade y los juegos de PlayStation o esperarías a Nintendo 64?

Si lees habitualmente esta sección, sabrás que este tipo de preguntas me resultan algo... embarazosas de contestar, pues no puedo tomar una decisión por vosotros.

Lo único que te puedo decir es que si te están gustando los juegos que estás viendo para Saturn, cómpratela. Desde luego no te vas a arrepentir.

Ahora, por tu carta, deduzco que también te van a gustar los juegos para N64...

2- ¿Sabes si N64 tendrá más capacidades técnicas que Saturn y PlayStation?

En principio sí, pero eso de poco sirve si después no se aprovechan con buenos programas. Lo de la teórica capacidad está muy bien como referencia, pero luego hay que hacer buen uso de ella.

3- ¿Qué consola entre Saturn y PlayStation realiza conversiones más parecidas a los arcades?

Las versiones de arcades de terceras compañías que han aparecido para las dos consolas (léase «Mortal Kombat» o «NBA Jam») tienen una calidad muy semejante. Es más difícil comparar si hablamos de juegos diferentes («Sega Rally» y «Ridge Racer» por ejemplo), aunque en ambos casos las conversiones han sido sensacionales.

Sin embargo, en este tema yo personalmente me decanto más por Saturn, pues lo de las recreativas de Sega es muy fuerte.

4- De estas dos consolas, si comparamos juegos que han aparecido para las dos, ¿dónde suelen tener más calidad?

Unas veces en Saturn y otras en PlayStation, aunque en general son muy parecidas. Depende del tipo de juego, de la compañía que lo haya programado y de la versión que se haya hecho la primera.

Luis San León (Valencia)

Fútbol-sala y fútbol americano.

Hola Yen, tengo 13 años y soy un fanático de las consolas. Tengo la MD y la Saturn y me gustaría hacerte unas cuantas preguntas:

1- ¿Ha salido o saldrá algún juego de fútbol sala para Mega Drive o Saturn?

El «Striker» que acaba de salir para Saturn tiene una divertida opción para fútbol sala.

2- Tengo ganas de comprarme un juego para Saturn, pero no sé cuál elegir entre «Virtua Cop», «Street Fighter Alpha», «Dragon Ball Z» o «Sega Rally», ¿cuál me aconsejas?

Me lo has puesto muy difícil, pero yo iría en este orden «Sega Rally», «Virtua Cop» y «Street Fighter Alpha». Obviamente también depende del género que te guste más. Con ninguno de los tres te vas a equivocar. No incluyo «Dragon Ball» porque aún no está a la venta.

3- ¿Hay algún juego de fútbol americano para PlayStation que merezca la pena?

No te voy a engañar: no estoy muy puesto en fútbol americano. Creo que hay algunos juegos sobre el tema rondando por ahí y el «NFL Game Day» no tiene mala pinta.

Josep Massalle (Gerona)



El arcade estará terminado hacia otoño y la

David Rodríguez (Huelva)

Alberto Alonso (Barcelona)

2- ¿Algún otro juego de lucha que sea bueno?

Con respecto a «Mortal Kombat 4» como tal, es demasiado pronto para decir nada. De momento habrá que pensar en «Ultimate Mortal Kombat 3» que tiene bastantes posibilidades de llegar a las 16 bits.



2- ¿Es cierto eso de la Saturn blanca, llegará a España?

Creo que mis colegas ya han hablado sobre este tema en la sección de En Pantalla. Pero respondiendo a tu pregunta te diré que sí, que es cierto que existe una Saturn blanca que es más barata que la normal y que hay posibilidades de que llegue a España, aunque en caso de hacerlo será negra.

3- ¿Llegarán «Virtua Cop 2» y «Street Fighter Alpha 2» a Saturn?

Seguro que sí, de hecho, la versión del arcade de Sega está prevista para Navidades. Está más complicado -o más lejano-, el tema de «SF Alpha 2», más que nada porque acaba de saltar el rumor de la recreativa.

Pablo (Madrid)

Compatibilidad entre Saturn y PC

Hola Yen, después de haber comprado unas cuantas Hobby Consolas y haberme aficionado a tenerla cada mes, me he decidido a escribir. Aclárame lo siguiente, ¿vale?

1- ¿Hay algún juego para Saturn de ajedrez o billar? ¿Crees que saldrá alguno?

Ahora mismo no hay nada de esto y aunque lo hubiera, es difícil que llegue a España.

2- ¿Sabes si hay alguna tarjeta para hacer compatible a Saturn con juegos de PC?

No. Ni la hay ni creo que la haya.

3- ¿A qué fronteras podría acceder Saturn utilizando el conector que tiene detrás, en el compartimento donde va la pila? ¿Sabes si lo tiene destinado a alguna cosa en particular?

Sí, es justo el lugar donde se conecta el cartucho MPEG, ya sabes, el de que permite ver películas en Vídeo CD.

4- ¿Podrán hacer cualquier conversión de recreativas con la calidad de «Sega Rally»? Te lo pregunto porque las últimas recreativas son excelentes y no sé si los circuitos de Saturn podrán codearse a estos niveles.

Hacer una buena conversión, como «Sega Rally», no implica que sea exacta a la máquina original. Saturn tendrá versiones de los último arcades de Sega, incluido «VF 3», que puede que no sean idénticas al original, pero seguro que son de una calidad gráfica similar e igualmente divertidas.

Sin duda Saturn puede codearse, como tú dices, con las recreativas actuales de Sega.

5- Los CDs de vídeo que no especifican que se pueden usar en Saturn y aparentemente son para PC, ¿Pueden usarse en Saturn con la correspondiente tarjeta gráfica?

Si utilizan el sistema MPEG, sí. Por ejemplo, las películas en CD que Philips está editando para su CD-i, que utiliza este sistema de vídeo, puedes verlas perfectamente en Saturn.

Ocas Rodríguez (Gran Canaria)

Antena para PlayStation

Buenas, Yen. Estoy pensado en adquirir una PlayStation, pero tengo unas dudas:

1- Mi televisor no tiene entrada de euroconector, ¿eso quiere decir que no podré comprar una PlayStation, o hay algún invento para mi problema?

No seas tan derrotista, hombre. Existe un cable especial para conectar la PlayStation por la toma de antena normal de tu televisor.

2- ¿Qué aventuras gráficas me recomiendas?

«Mundo Disco» y «Chronicles of The Sword», por ese orden.

José Antonio B. García (Alicante)



Juegos para MegaDrive

Me llamo Paco y quiero que me respondas a estas dudas.

1- ¿Es tan difícil el «Toy Story» como lo pintan?

La verdad es que es bastante complicado, aunque con un poco de paciencia tampoco resulta imposible. Desde luego, no es un juego que se acaba en una partida.

2- ¿«Dino Dini's Soccer» o «Sensible Soccer»?

Es cuestión de gustos. Los dos son juegos sencillos y divertidos que pueden manejarse con un sólo botón, pero que a la vez esconden un montón de posibles jugadas. Quizá el «Dino Dini's Soccer» sea más espectacular gráficamente.

3- ¿Por qué están saliendo tan pocos juegos para Mega Drive?

Porque la propia Sega y la mayoría de las compañías de software están volcadas en los nuevos soportes, léase en este caso Saturn. Pero tranquilo, porque aún tienen que salir muy buenas cosas para esta consola.

4- ¿Saldrá el «FIFA Soccer 97»?

Sí, ha sido uno de los anuncios de Electronic Arts en el E3 de Los Angeles.

Paco (Sevilla)

Cuestión de memoria

Hola Yen, soy un chico de Tarrasa, tengo 16 años, una Mega Drive y estoy interesado en adquirir una Saturn.

1- ¿Para qué sirve la Backup Memory de Saturn?

Para salvar partidas sin tener que almacenarlas en una tarjeta.

2- ¿Qué juego prefieres para Saturn: «WipeOut», «Destruction Derby» o «Sega Rally»?

«Sega Rally», sin duda. Es un juego difícil de superar.

3- ¿Con qué se ven mejor las imágenes con euroconector o con antena?

Con el euroconector, sin duda.

Mariano Escurin (Barcelona)

Dudillas sobre Game Boy

Hola Yen, ¿qué tal andas? Yo aquí con mi Game Boy y mis dudillas. A ver si puedes resolvérmelas:

1- ¿Qué opinas del «Killer Instinct»?

Que es un buen juego de lucha que destaca

por sus gráficos, la calidad de las animaciones y la espectacularidad de los golpes. Increíble versión la de game Boy.

2- ¿Los gráficos son estilo «Toshinden» o estilo «Street Fighter II»?

Ni lo uno ni lo otro. Yo diría que tienen un estilo personal. Por decirte algo, quizás son más del estilo de «Street Fighter II».

3- ¿Lo prefieres a «Mortal Kombat II»?

Sí.

4- Dime cuál de estos juegos te comprarías teniendo en cuenta la diversión, duración y jugabilidad: «Asterix», «Jungle Book», «Duck Tales 2» o «Sword of Hope».

En primer lugar «Asterix» y después, «Duck Tales 2». «Jungle Book» es un pelín difícil de controlar y «Sword of Hope» es una aventura tipo mazmorras en la que todo es texto. Si te gusta ese género no sería mala compra.

El Robaperas de Béjar.

Mucha afición al Rol

Hola Yen, además de unas dudas también tengo una Mega Drive y mucha afición al rol, así que:



1- ¿Cuántos juegos de rol buenos y en español hay actualmente para mi consola?

Tres: «Story of Thor», «Light Crusader» y «Soleil». Los tres son buenos y divertidos.

2- Me han hablado mucho de «Story of Thor», ¿Es tan bueno como dicen, está en español, qué opinas de él?

Sí, es un buen juego que, como te acabo de decir, está traducido. Está a medio camino entre los arcades y las aventuras y la verdad es que la combinación les ha quedado muy bien. Es bastante largo, no demasiado difícil y muy, muy entretenido. Recomendable 100 por cien.

3- ¿Va a salir alguno por estas fechas o a largo plazo?

Si las cosas no se tuercen es posible que para Navidades haya alguna recopilación con algunos título de rol y aventuras. Por desgracia, no creo que se traduzcan.

El Campero (Cádiz)

El sueño de una noche de verano

Hola Yen, soy un lector más de esta fantástica revista. Tengo unas dudillas que

querría que me respondieras. (Y una PlayStation)

1- Si pudieras llevarte ahora mismo un juego entre «Ridge Racer Revolution» y «F-1», ¿qué te llevarías? Soy un apasionado de la velocidad y las emociones fuertes.

Ahora mismo «Ridge Racer Revolution», sobre todo porque «F-1» aún no ha salido y puede que se retrase un poquito. Además, si te gustan las emociones fuertes el arcade de Namco no te va a defraudar.

De todas formas te diré que «F-1» tiene una pinta...

2- ¿Se podría usar la opción de Link Cable con dos televisiones, dos consolas y un sólo juego? ¿Y cargando el juego primero en una consola y luego en otra?

No, no se podría. Cada vez que la consola accediera al disco y no lo encontrara el juego quedaría bloqueado. Esto ocurrirá en cuanto elijas la opción para dos jugadores.

¡Estos de Sony se las saben todas!

3- ¿Hasta cuando durará este sueño de las bajadas de precios?

No tengo ni idea. Pero no hables muy alto no sea que se despierten y se acabe el sueño.

Un desconocido de Badajoz.

Grabar juegos en MegaCD

Hola Yen, soy un chaval con 13 años que tiene una Mega Drive con el Mega CD y quisiera preguntarte algunas cosas:

1- Un amigo mío me ha dicho que se pueden grabar juegos en el Mega CD. ¿se puede o no? ¿Cómo se hace?

Bueno, el Mega CD te permite grabar partidas más que grabar juegos, lo que ocurre es que no todos los títulos ofrecen esta posibilidad. Cuando un juego te dé opción de salvar basta con que sigas las instrucciones que te diga.

Si grabas muchas partidas es posible que en algún momento te diga que no tiene más memoria disponible, por lo que tendrías que borrar alguna desde el menú principal del Mega CD.

2- También tengo la Super Nintendo y no me decido entre comprarme el «ISS Deluxe» o el «NHL 96», ¿tú que opinas?

Yo personalmente me compraría el «ISS Deluxe», pero es que el hockey la verdad es que me gusta más bien poco. El «NHL 96» es un buen juego, pero me parece mejor y más divertido el «ISS Deluxe» de Konami.

Rubén (Badalona)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas



OTAKU
MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Ya ha pasado casi un mes desde que tuvo lugar en Barcelona la 14ª edición del Salón Internacional del Cómic y aún resuenan sus ecos, pues en allí se presentaron un montón de auténticas maravillas relacionadas con todos los aspectos del manga. Para los que no tuvieron la oportunidad de asistir a esta feria, os mostramos las que fueron las novedades más interesantes.

XIV Salón Internacional del Cómic

En Barcelona se habló en japonés



El Salón del Cómic volvió a ser un éxito tanto para sus organizadores (FICOMIC) como para casi todos aquellos que tuvieron la oportunidad de montar allí su stand. Eso sí, como siempre, uno acabó harto de pisar y de ser pisado por los **trillones de otakus** que allí se congregaron con la intención de gastarse los ahorros de todo el año...

En la muestra hubo montones de sorpresas y apariciones estelares, algunas de las cuales vamos a contaros en estas páginas, pero entre las destacamos aquí la curiosa presencia de las chicas "Sailor Moon", que muy al estilo de las fiestas de manga niponas dieron un toque de alegría al salón, y la de Nacho Fernández y Alvaro López, los creadores de "Dragon Fall". Nacho se prestó "amablemente" (espero que se le



hayan pasado los dolores) a dibujarnos a un auténtico otaku para nuestra sección, que podeis ver en esta misma página (gracias de nuevo, Nacho).

Pero pasemos ya sin más demora a ver cuáles fueron las novedades más interesantes que allí se presentaron y que llamaron más la atención de los aficionados a los videojuegos.

Se pudo encontrar de todo, incluso lo inesperado

Tarjetas para todos los gustos.

Lo cierto es que hubo montones de cosas que nadie esperaba. En lo que respecta a tarjetas, por ejemplo, Hondoraku ofreció colecciones (en su mayoría inéditas) de "Street Fighter Animated Movie" y "Final Fantasy VI". Por otros stands se dejaron ver nuevas colecciones de "Dragon Ball" y "Sailor Moon S Super S" (la cuarta parte de Sailor Moon).

"Final Fantasy VI"

"Street Fighter Animated Movie"

El vídeo y las ovas también sorprendieron.

En vídeo, el stand de Manga Video/Cartoonia/Pioneer ofreció los dos primeros episodios de "¡Estás arrestado!" (que coincide con la publicación del manga por parte de Norma Editorial), y "Urotsukidōji IV: Episodio 1", una nueva entrega de la interminable saga demoníaca-sexual para adultos. Por supuesto, reinaron los televisores con episodios de Dragon Ball GT, los largometrajes de Sailor Moon y el 16º OVA de Dragon Ball Z ("Ryūken!! Bakuhatu Gokuh Ga Yaraneba Barega Yara").

Los vídeos también tuvieron su espacio en el salón. "Estás Arrestado" fue una de las estrellas de Manga Video.

Los Stands

Los dos últimos años han servido de referencia a todos aquellos que montan stands (pequeñas tiendas/expositores), quienes cada vez concretan más el tipo de producto a presentar en el salón. Mientras el año pasado todo el mundo traía montones de títulos manga junto a merchandising variado, este año unos se han especializado en CDs, otros en figuras y posters, otros en cintas de vídeo y tarjetas... He aquí un repaso de los principales stands que estuvieron en el salón y veamos lo que ofrecieron:

ESTUDIO INU-RENRAKU: De nuevo este stand ha sido uno de los más visitados, debido a la gran cantidad de merchandising de última moda, como los fantásticos posters de Dragon Ball GT. Obviamente, tenían muchas más cosas, pero Gokuh siempre será Gokuh.



CONTINUAR COMICS: Este stand fue uno de los más grandes del salón y ofrecía de todo un poco, aunque lo más destacable eran las maquetas de anime y el extenso repertorio de CDs de anime. Los asistentes pudimos disfrutar también de unos nostálgicos episodios de Mazinger Z (¡Snif!).

COSMIC ALIEN: Ofrecían todo tipo de productos de merchandising. Entre ellos destacaron unos maravillosos pins de Ranma que más de uno quería para sí. Por lo demás nada nuevo.

HOLLYWOOD: En este stand nos topamos con una gran cantidad de productos relacionados con Saint Seiya (manga más conocido por "Caballeros del zodiaco"), tales como posters, muñecos super-deformed, miniaturas de cada caballero, tarjetas (unas colecciones bastante difíciles de conseguir), e incluso los tan buscados cortometrajes (OVAs) 1, 2 y 4. También tenían a la venta el penúltimo OVA de Dragon Ball Z.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA



HOKUSAI: Aquí pudimos encontrar todas las cosas básicas de una buena tienda de manga: Cds, tarjetas, maquetas, figuras, revistas japonesas, libros de ilustraciones... Tal vez podamos destacar los buenos precios (en comparación con otros stands del estilo) y la puesta en venta de unos preciados "cels" (acetatos originales de series de anime) pertenecientes de *Dragon Ball Z*, *D.N.A.2*, *Sailor Moon*...

CHUNCHI COMICS: Si alguien tenía en mente adornar su habitación con posters aquí podía hacer su sueño realidad, porque los había de todas las series, de todos los tamaños y de todos los precios. También había todo tipo de figuras *Dragon Ball*, lo de siempre.

HONDORAKU: Sin duda alguna, el más alucinante de todo el salón. Se trata de un stand montado por una cadena de tiendas japonesas de manga de segunda mano que, además de presentar vitrinas con Cds de animé originales (casi todos los que ruedan por nuestro país son copias chinas del sello discográfico "SM Records"), vendían sus títulos de manga a precios increíbles (sobre las 500 pts). También destacaba porque más de la mitad del stand había sido convertido en una librería con un pasillo central al que la gente accedía para buscar abiertamente lo que deseaba. Por último comentaros



que esta cadena de tiendas japonesas va a instalarse en nuestro país, ofreciendo por fin al otaku español un montón de productos a un precio razonable.

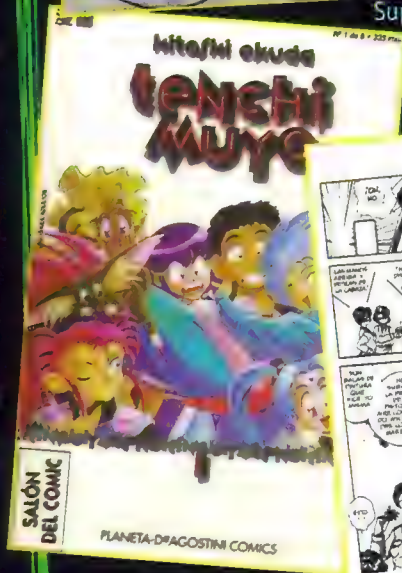
El manga: el auténtico protagonista



En cuanto al manga se refiere, Planeta-deAgostini lanzó los siguientes títulos: "Tenchi Muyo", "La escolta del Sultán", "Tokyo Babilon", "Alis 12", el especial Shonen Magazine dedicado a "Doctor Koh"/"Hello!!" y por último algo que cualquiera habría tachado de imposible de aparecer en el mercado español, ni más ni menos que "El pequeño Shinosuke" (originalmente "Crayon Shin Chan"), un manga tan popular en Japón como el mismísimo *Doraemon* que mediante tiras cómicas relata los curiosos hechos cotidianos de un niño llamado Shinosuke. Pese a su "esmirriado" dibujo, es muy recomendable.

Por su parte, Norma sacó a la venta los tres títulos prometidos: "D.N.A.2" (que rompió récords de ventas), "Estás Arrestado!" y "Cammy X" (manga erótico que no guarda relación alguna con el personaje de Capcom pese al dibujo de la portada).

En cuanto al manga japonés, hubo algún "listillo" que iba buscando el tomo 43 de *Dragon Ball*. ¡*Dragon Ball* acabó de dibujarse hace tiempo y lo último está recopilado en el 42! Supongo que casi todos lo sabéis ya, pero como siempre hay alguno que no se entera...



Los fanzines crecen en calidad.

En plan de revistas/fanzines, el estudio Inu sacó para el salón el número 9 de "Kame" (con artículos de *Dragon Ball GT* y un extenso dossier sobre *Yuzo Takada*) aunque el auténtico triunfador del salón fue Miguel Angel Martín con el número 6 de "Nippon", un fanzine que está dando guerra desde hace ya unos meses y que ahora a dado un giro increíble en cuanto a maquetación, calidad de papel y noticias se refiere. En este número podemos encontrar un comentario de los episodios 1 al 7 de *Dragon Ball GT*, así como el artículo primicia de "Tobal nº1", el juego de lucha 3D de Square Soft con diseños de Akira Toriyama. Ambas revistas podéis encontrarlas en librerías especializadas de manga.



Dragon Ball

Hasta que la muerte nos separe

Sigue siendo la gran estrella de siempre. Sin duda, Gokuh y sus amigos son los personajes que dan lugar a más productos de todo tipo: tarjetas, vídeos, posters.... Y esta edición del Salón del Cómic fue una nueva ocasión para comprobarlo.

Colecciones de tarjetas

¡Por fin se dejaron caer las primeras colecciones de tarjetas basadas en Dragon Ball GT! Por una parte tenemos la colección de **Cardass Station** (que correspondería a la entrega número 26, aunque oficialmente ha sido bautizada como colección 1ª por pertenecer a "GT"), y en ella tenemos ilustraciones pertenecientes a los **4 primeros episodios de la serie**.

Precisamente de estos episodios ha surgido también la "P.P. Card" parte 30. Por último, comentar que ha salido una colección paralela de P.P.Card llamada "Memorial" que recoge todas tarjetas pertenecientes a las entregas 13, 14 y 15. Recomendada para coleccionistas y los nostálgicos de Gokuh en su lucha contra Freezer.



Las primeras colecciones de tarjetas o cards de Dragon Ball GT han llegado a nuestro país. Entre ellas destaca Cardass Station, de las que ofrecemos unas cuantas tarjetas.

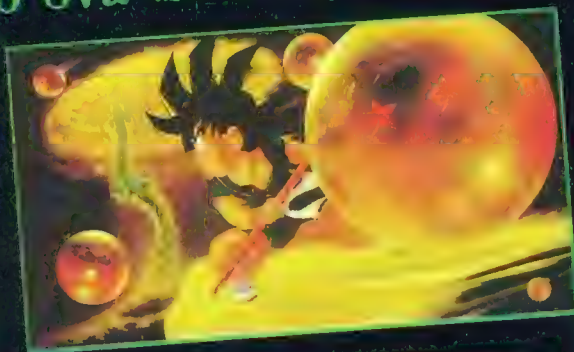


Un nuevo ova de Dragon Ball

Shueisha estrenó el pasado 2 de marzo el 17º film de Dragon Ball: "Saikyoo e no michi" ("El camino a lo más importante"), una aventura con un guión alternativo basado en el primer enfrentamiento de Songokuh con la brigada Red Ribbon.

Aquí encontraremos "pequeños cambios" que darán un vuelco a la historia original, como es el hecho de que el androide "Super 8" muere al explotar la bomba que el Dr. Guero le había colocado en el corazón.

Además de contar con un buen guión (cosa que se empezaba a echar en falta en Dragon Ball), la animación ha sido dotada de los mayores avances tecnológicos. ¡Imaginad cómo se lo han montado los señores de Shueisha que han invertido un total de **1.000 millones de yens** en la realización del film! De todo esto podemos deducir que con sus 80 minutos de duración, "Dragon Ball: Saikyoo e no michi" va a ser el escalafón final en el relanzamiento de Songokuh.



Los "protas" de Dragon Ball "GT"

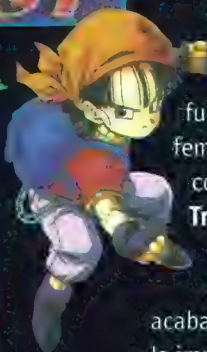
Tras unos cuantos episodios emitidos de Dragon Ball GT ya podemos decir con certeza quienes la protagonizan.

Songokuh: Es el Gokuh de Siempre, pero al haber rejuvenecido ha perdido casi todo su poder. Ahora sólo puede convertirse en Super Saiya nivel 1 y usar una teleportación de 1 metro. Además, ha vuelto a su ingenuidad.

Pan: La nieta de Gokuh, de quien ha heredado la fuerza. No es nada del otro mundo, pero es el toque femenino y todos estamos esperando a que se convierta de una vez en Super Saiya.

Trunks: El hijo de Bulma, que se había convertido en el director de la Capsule Corporation, se enreda en esta nueva aventura con el fin de acabar con su aburrida vida de ejecutivo-playboy. Da la impresión de que nunca había entrenado.

Giru: En los primeros episodios se estropea la nave en la que viajaban buscando las bolas de dragón y acaban estrellándose en un planeta extraño en el que encuentran a este ridículo robot. Entre la confusión organizada por el incidente, Giru se topa con el Dragón-Radar y se lo traga. Pese a que Gokuh y Pan intentan sacárselo, es imposible. Para su sorpresa, el robot ha asimilado la tecnología del radar y ahora está capacitado para detectar las bolas de dragón por toda la galaxia. Debido a los múltiples zarandeos que le propinan Gokuh y Pan, únicamente obedece a Trunks.



Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

POINT BLANK

DISPAROS EN
CLAVE DE HUMOR



Esta máquina puede encontrarse en determinadas zonas de la ciudad de Madrid, donde la oferta de juegos de disparo se ha "disparado".



En vista de que los juegos de disparo están arrasando en los últimos meses -«Virtua Cop 2», «Time Crisis», «Crypt Killer»- las distribuidoras están "repescando" algunos títulos que tenían bastante complicada su aparición en España. «Point Blank» es uno de ellos.

Este arcade, sin embargo, se sale totalmente de los convencionalismos, ya que en él no se asume el papel de unos valientes policías, ni se combate contra organizaciones criminales ni contra hordas de zombies egipcios. «Point Blank» es una propuesta divertida y original que consta de **multitud de pruebas** que lo mismo nos llevan a disparar contra unos recipientes de barro, que contra una bandada de patos o unos maleantes en el pasillo de un hotel. Todo ello, por supuesto, siempre bajo **la amenaza implacable de un reloj** que marca nuestro tiempo límite. Si conseguimos superar una prueba, pasaremos a la siguiente, de lo contrario, perderemos una de nuestras escasas vidas. Bajo este sencillo esquema, cada vez nos iremos enfrentando a situaciones más y más difíciles, en las que tendremos que hacer gala tanto de **una excelente puntería como de unos reflejos implacables**.

Namco, por otra parte, ha querido impregnar a todo el programa de un aire desenfadado, a veces infantil, pero el resultado les ha quedado verdaderamente divertido.

La posibilidad de participar dos jugadores añade más alicientes a un juego de disparo diferente, fresco, que aporta cierta originalidad al género más prolífico del momento.



El juego posee en su conjunto un aire algo infantil, casi como de cuento de hadas. Sin embargo, lo cierto es que precisamente de infantil tiene para



Cada prueba en este juego supone un reto diferente, pero siempre tienen algo en común: encontraremos en la pantalla tres indicadores, uno para el número de disparos disponibles, otro para el número de vidas y otro para el tiempo.



Namco también quiere apostar por los juegos de disparo, aunque lo hace mediante un arcade de aire desenfadado.



Los escenarios no están muy variados entre sí, pero cada uno tiene su encanto. Aquí tenéis una particular caseta de tiro en la que tenéis que poner mucha precisión y sacar bien el disparo.

TOP 10 ARCADE

★ 1. KILLER INSTINCT 2 - NINTENDO

No cabe duda. Es el arcade más deseado del momento. Ha tardado tanto tiempo en llegar a nuestro país, que todo el mundo está como loco por probarlo. Directamente al número 1.

➡ 2. CRYPT KILLER - KONAMI

Ha conseguido llegar hasta tan alta posición, que no va a haber quien le baje. Su espectacularidad ha conquistado al público.

⬇ 3. TIME CRISIS - NAMCO

La competencia en los juegos de disparo es la más dura actualmente. Y este juego ha empezado a sufrirla en sus circuitos.

⬇ 4. MANX TT - SEGA

Sigue siendo el más solicitado de los simuladores de conducción. Su popularidad no ha bajado, pero es que los demás aprietan lo suyo.

⬇ 5. VIRTUA COP 2 - SEGA

Para no ser menos que sus compañeros de género, la apuesta pistolera de Sega asciende un puesto en la lista.

⬇ 6. VIRTUA STRIKER - SEGA

Con esto de la Eurocopa la gente no quiere saber más de fútbol cuando sale de sus casas. Y es que son ¿demasiados? partidos.

⬆ 7. SEGA RALLY - SEGA

Tras un mes de crisis, este sensacional simulador vuelve a ocupar un puesto a la altura de su calidad.

⬇ 8. ALPINE RACER - NAMCO

Ha llegado el verano, y lo del esquí ya no tiene tanto tirón como hace unos meses. Habrá que esperar a la temporada de invierno.

⬇ 9. R-360 - SEGA

Este juego tiene el honor de ser el más veterano de esta lista. Y todavía parece quedarle cuerda para rato.

⬇ 10. CYBER CYCLES - NAMCO

Las motos de Namco mantienen su nivel de popularidad sin muchos problemas.

Y ADEMÁS...

La lucha asoma de nuevo la cabeza gracias a «Killer INSTINCT 2», pero los representantes poligonales no parecen estar en su mejor momento, con la salvedad de «Soul Edge», que se ha hecho merecedor de aparecer al menos mencionado en esta lista.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

KILLER INSTINCT 2

EL REGRESO MÁS ESPERADO

Se ha hecho de rogar más de lo esperado, pero por fin está entre nosotros. «**Killer INSTINCT 2**» llega entre los vótores de los amantes de un tipo de lucha que ha creado escuela y cuyo representante más popular es «**Mortal Kombat**». Hablamos de un estilo de lucha agresivo, con una estética casi barroca, en la que las combinaciones de golpes se cuentan por miles y donde los personajes parecen salirse de la pantalla, a pesar de que sus movimientos estén limitados a un solo plano. Un estilo que se encuentra en el extremo opuesto de las virguerías poligonales y tridimensionales del otro maestro del género, «**Virtua Fighter**».

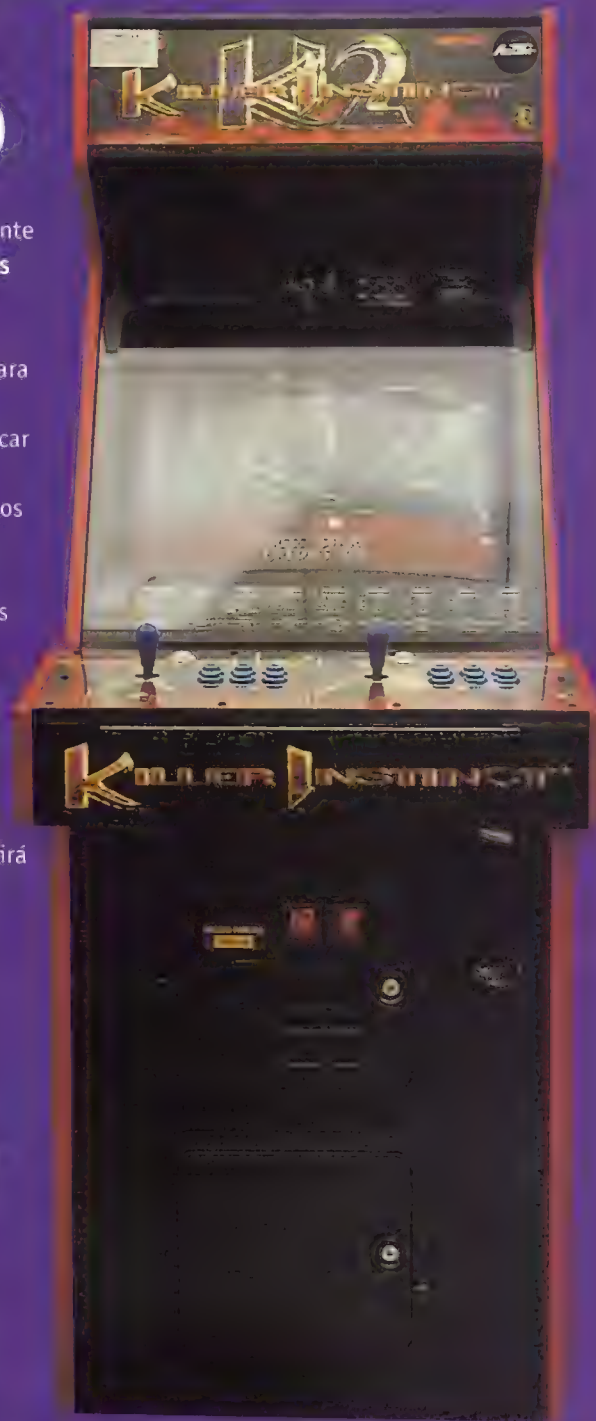
«**Killer INSTINCT 2**» ha dado un paso más dentro de este particular modo de ver la lucha, mejorando notablemente todos los aspectos de los que hizo gala la primera parte.

Los **personajes pre-renderizados** se ven ahora más nítidos y detallados que nunca, y

sus **movimientos** han mejorado enormemente en fluidez. Y no menos puede decirse de los **escenarios**, que presentan un aspecto impecable, casi real, repletos de detalles, profundidad y movimiento. Todo un lujo para la vista.

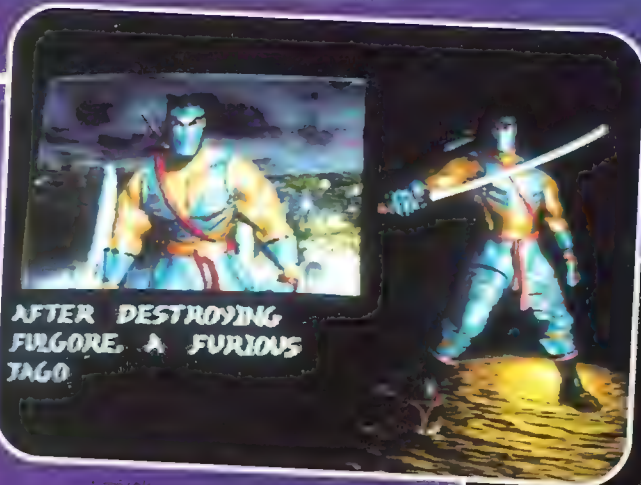
Pero claro, **Rare** no se iba a limitar a retocar sólo el apartado técnico, y por ello ha centrado sus esfuerzos en proporcionar a los luchadores un repertorio de golpes, súper golpes, combos y movimientos finales tan amplio que hasta los más expertos en estas lides tardarán mucho tiempo en llegar a conocerlos a fondo, si es que lo consiguen algún día....

Igualmente, destaca entre las novedades la inclusión de **una nueva barra de energía**, situada justo debajo de la habitual, y que una vez llena nos permitirá ejecutar "**ultra combos**" capaces de dejar temblando a desafortunado rival al que le



Esta es la representación femenina del torneo, con dos de las nuevas luchadoras, Maya y Kimi Wu situadas a los lados de Orchid. A ellas y a sus compañeros los encontrareis en los salones New Park de Madrid y Barcelona ofreciendo un espectáculo impresionante.





AFTER DESTROYING
FILGORE. A FURIOUS
TAGO

La presentación de cada luchador irá precedida de espectaculares imágenes de video en las que se nos contará su historia y sus motivaciones. Estas escenas son una auténtica pasada.

toque sufrirlos.

Todo esto sin olvidarnos de cómo se las gasta Nintendo a la hora de **introducir todo tipo de trucos y sorpresas**, que, en esta ocasión, se verán acompañadas de una **imponente banda sonora** que promete alcanzar aún más éxito que la pegadiza "Feelin' IC".

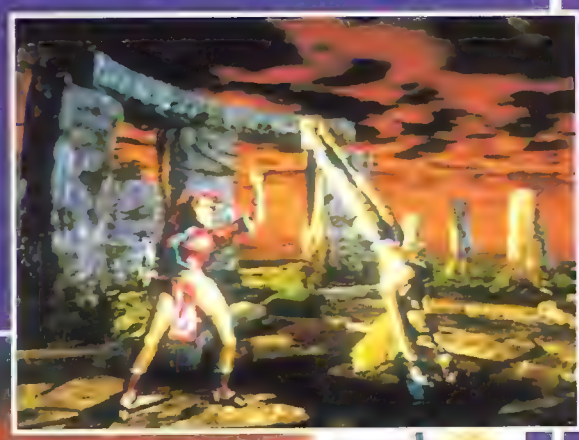
Por último, destacar que esta segunda parte nos presenta a **cuatro nuevos personajes**, -tres elegibles y un jefe final- que llegan para sustituir a otros cuatro clásicos que parecen haber colgado los guantes.

En definitiva, **un arcade imprescindible** para los fans del género y más que recomendable para cualquiera que busque espectáculo del bueno.

Ya está aquí. La secuela del mito de la lucha realizado por el tándem Rare-Nintendo llega con un único objetivo: **arrasar en los arcades**.



Tusk y Maya debutan en esta segunda parte junto a Kim Wu y el jefe final Gargyle. En total 11 luchadores con un repertorio de golpes casi infinito.



LOS + BUSCADOS

1. VIRTUA FIGHTER 3.

¿Cuándo llegará? Es una incógnita, pero mejor que sea rápido, por el bien de la lucha.

2. ALPINE SURFER.

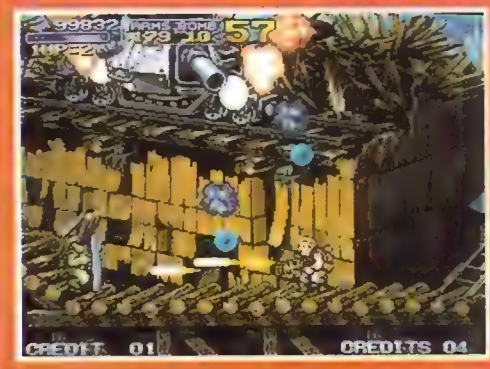
Este simulador de esquí acuático sería ideal para estas fechas, aunque parece poco probable que llegue en breve.

3. DECATHLETE.

Llegan las olimpiadas, y un juego como éste es imprescindible en los salones.

METAL SLUG

Lo prometido es deuda. Aquí tenéis un par de pantallas de esa joya llamada «Metal Slug» de la cual os hablamos el mes pasado. Que las disfrutéis con salud.



NOSES RECOMENDADOS

Ya que los juegos de disparo siguen arrasando en los salones, lo mejor que podéis hacer es probar esos dos nuevos títulos que responden a los nombres de «Crypt Killer» y «Point Blanc», dos propuestas originales que se alejan de la moda poligonal. Ya nos diréis cual os gusta más.

SUPER NINTENDO

Comentado en HC Nº 32

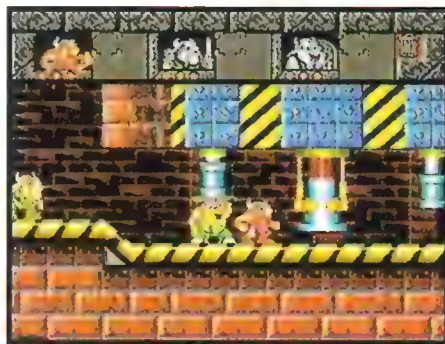
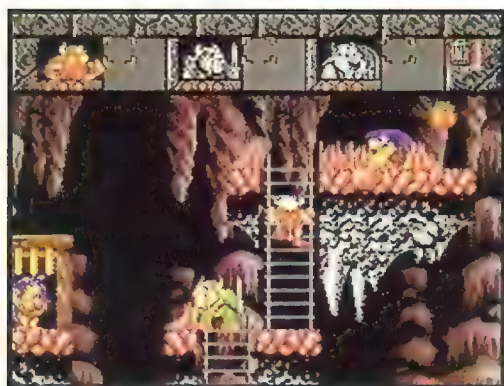
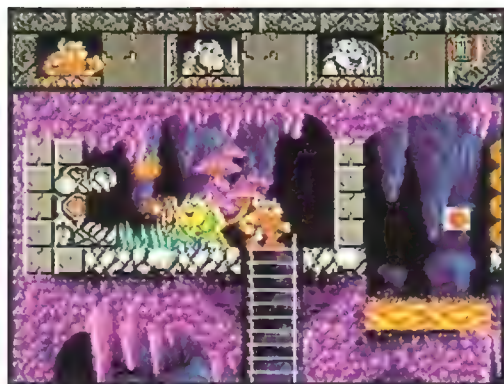
Puntuación anterior: 88 %

Nueva puntuación: 90 %

Precio actual: 3.990 pts

The LOST VIKINGS

El desafío de los dioses



Las amantes de los retos a la inteligencia pueden encontrar en «The Lost Vikings» un juego hecho a su medida. Un título original, variado y divertido, sobre todo divertido.



Cuando la inteligencia, la habilidad y las plataformas se reúnen en un mismo cartucho, el resultado suele ser un juego brillante. Esto es exactamente lo que logró Interplay con su «The Lost Vikings», un cartucho original y absorbente que el tiempo se ha encargado de confirmar como uno de los mejores juegos de estrategia/inteligencia jamás realizados para Super Nintendo.

El juego se basa en la utilización de tres personajes con habilidades totalmente distintas

que han de combinarse hábilmente para resolver complicados problemas de lógica.

Los protagonistas (tres vikingos que viajan por el tiempo) tienen que ir descubriendo las salidas de múltiples niveles ambientados en diferentes épocas históricas. El jugador ha de mover a los tres personajes alternativamente, tratando de utilizar siempre el más adecuado para cada situación. Activar interruptores, coger llaves, tirar paredes a cabezazos, eliminar enemigos, abrir puertas... La lista de trabajos de los protegidos de Thor no parece tener fin... y a veces parecerá no tener solución!

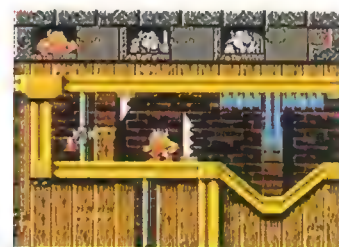
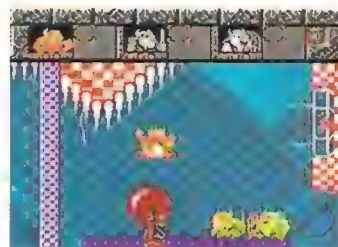
La dificultad del juego va aumentando de manera progresiva, lo que permite ir aprendiendo a aprovechar las posibilidades de cada vikingo poco a poco. Pero a pesar de ello, «The Lost Vikings» es un juego

difícil que requiere del jugador tanto inteligencia e ingenio como habilidad a la hora de saltar o aniquilar a los enemigos.

Sin duda una combinación que ha hecho ya las delicias de miles de poseedores de una Super Nintendo y que puede seguir haciéndolo durante mucho tiempo.



TRUCOS


Passwords:

1- GR8T	9- VLCN	18- BTRY	27- 8BLL
2- TLPT	10- QCKS	19- JNKR	28- TRDR
3- GRND	11- PHRO	20- CBLT	29- FNTM
4- LLMO	12- C1RO	21- HOPP	30- WRLR
5- TRSS	13- SPKS	22- SMRT	31- TRPD
6- PRHS	14- JMNN	23- V8TR	34- TFFF
7- CVRN	15- TTRS	24- NFL8	35- FRGT
8- BBLS	16- JLLY	25- WKYY	36- 4RN4
	17- PLNG	26- CMBO	37- MSTR

CHUCK ROCK II

Son of Chuck

*Segundas partes
pueden ser muy buenas*

En esto de las plataformas un par de meses es tiempo más que suficiente para tirar por tierra al mejor de los juegos. Únicamente unos pocos elegidos son capaces de burlar este cruel destino y permanecer atractivos a pesar del paso de los años ¿Qué nos decís, por ejemplo, de Mario? ¿y de Sonic? Pues esta lista de personajes ilustres estaría incompleta si no nos acordásemos de otro individuo que marcó época: Chuck.

Las primeras andanzas de este barrigudo troglodita en «Chuck Rock», creado por la compañía británica Core, les debieron parecer de lo más divertidas a nuestros expertos, quienes no dudaron en otorgarle un 92%. Algunos meses después llegó la continuación y con ella la consagración de un estilo de hacer juegos.

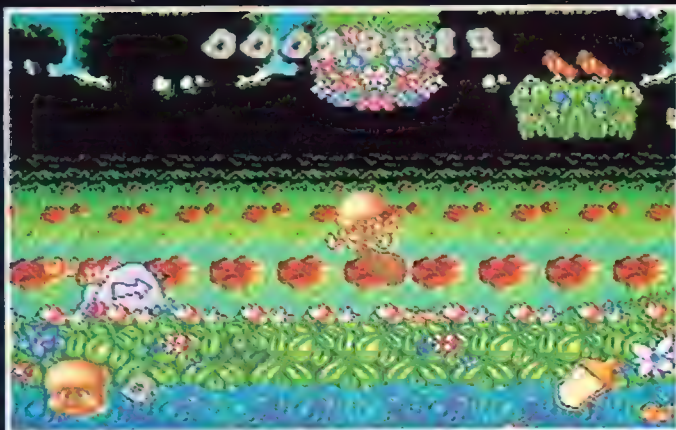
«Chuck Rock II», que nació como una forma de perpetuar el éxito de su predecesor, se ha convertido ahora en una referencia obligada para los juegos de plataformas. Es cierto que gráficamente ha sido superado por otros títulos, pero la expresividad de Junior, el bebé protagonista, sigue siendo de las mejores de cuantas hemos visto en una consola.

«Chuck Rock II» demostró, además, que la calidad no siempre va unida a la capacidad de memoria, ya que en sus escasos 16 megas este cartucho atesora diversión para rato.

Si dejásteis en su día pasar de largo a este simpático plataformas, no deberíais desaprovechar esta nueva oportunidad de compartir aventuras con el joven Chuck. No os arrepentiréis.

MEGA DRIVE

- Comentado en HC Nº 24
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 89%
- Precio actual: 4.990 pts



«Chuck Rock II» nos llevó a la más tierna infancia de nuestro amigo troglodita. A pesar de ser tan sólo un bebé, ya era un barrigudo bastante peligroso para la fauna de la época.

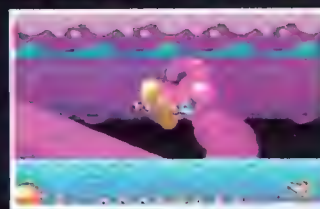


A nivel gráfico «Chuck Rock II» ha perdido bastante su capacidad de sorprender, pero aún así continúa resultando un juego atractivo y simpático.



TRUCOS

Pasar de nivel: Pausa el juego y presiona B, A, Derecha, A, C, Arriba, Abajo y A. Ahora, cuando quieras pasar al siguiente nivel, pausa y presiona A y Derecha. Y cuando desees retroceder, pausa y presiona A e Izquierda.



Super BOMBERMAN 2

SUPER NINTENDO

- Comentado en HC Nº 39
- Puntuación anterior: 87%
- Nueva puntuación: 88%
- Precio actual: 3.990 pts



¡Qué explote la diversión!

Para divertirse a tope con un juego como éste lo mejor es tener a mano un Multitap y tres amigos sedientos de acción. Y es que pocos cartuchos para Super Nintendo tienen un modo de cuatro jugadores tan adictivo como el que proponen estos simpáticos dinamiteros de Hudson Soft. La cosa va de lo siguiente: imaginad una pantalla plagada de obstáculos en las que cuatro personajes colocan bombas con el objetivo de destruir a sus contrincantes. Además, y para rizar el rizo, las bombas que explotan pueden destapar montones de ítems (no siempre buenos) que modifican las habilidades de los dinamiteros. Pues este esquema tan simple y directo, creednos, puede llevar la diversión hasta cotas insospechadas.

Y no penséis que si jugáis solos

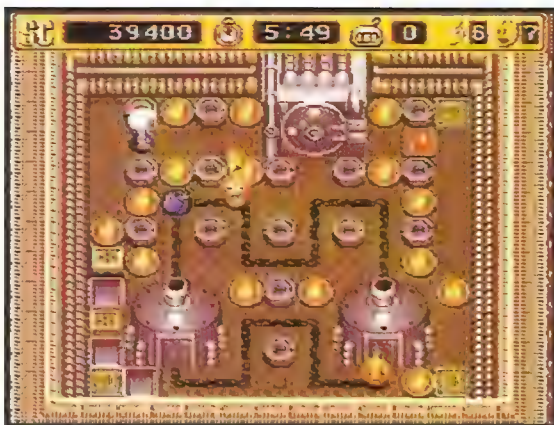
la cosa va a resultar mucho menos entretenida, pues su modo historia os llevará por 5 fases con 7 niveles cada una en las que deberéis poner bombas a los dinamiteros controlados por la consola.

Obviamente no es un juego técnicamente asombroso ni con unos gráficos excesivamente espectaculares. Pero lo cierto es que no le hacen ninguna falta: la

sencillez de su mecanismo, su ritmo tan frenético, la infinidad de sorpresas que encierra y la posibilidad de disfrutarlo sólo o con varios amigos, te harán olvidarte de todo lo demás. Menos de pasártelo pipa.



A lo largo de 36 niveles «Super Bomberman 2» te ofrecerá horas y horas de frenética diversión. a ti y a todos tus amigos.



Los gráficos de este juego no son brillantes, pero cumplen a la perfección su cometido.



Estamos ante un auténtico "bombazo" por el que no pasan los años. Su nivel de diversión se mantiene intacto.

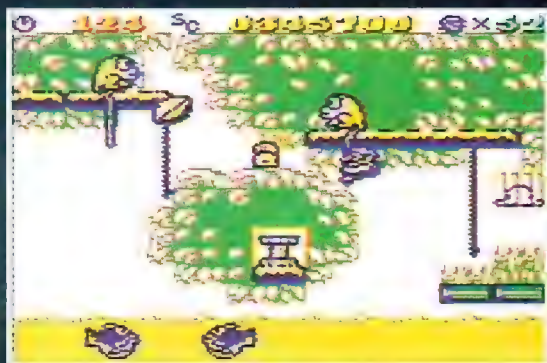
TRUCOS

Empezar con algunas ventajas.

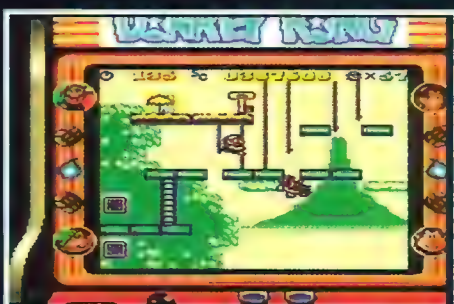
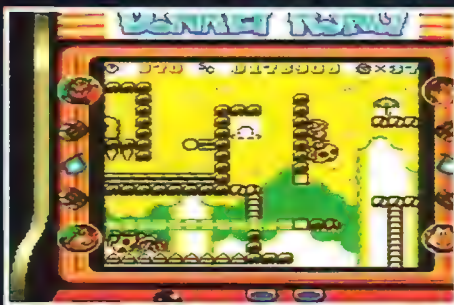
En lugar de tener que recoger un montón de ítems para hacer que nuestras bombas sean más potentes o que se disparen cuando nosotros queramos, sólo tenéis que introducir el siguiente password y dejar que la naturaleza Bomberman siga su curso: 1111.



DONKEY KONG *Clásico con aires nuevos*



Donkey Kong es mucho Donkey Kong. Si exceptuamos a Mario no hay ningún otro personaje en Nintendo con tanto carisma y que haya sabido captar con tanto acierto la esencia de los videojuegos.



Para trasladar al mítico Donkey Kong a su portátil, Nintendo recurrió a una fórmula muy convincente y atractiva: conservar la simplona pero adictiva esencia del original añadiéndole fases de nuevo cuño y de diferente orientación, consiguiendo de este modo un juego completamente

nuevo pero con un cierto sabor nostálgico.

Las primeras fases de este «Donkey Kong» para Game Boy son iguales a las del arcade y vienen marcadas por la habilidad pura y dura: saltar barriles y trepar por escaleras. Después, el juego se estructura en torno a

puzzles de tres elementos: llave, puerta y princesa, en los que la lógica y la inteligencia le quitan el protagonismo a la habilidad.

Al final de cada fase (compuestas de tres niveles de esos de llave) hay un enemigo final que vuelve a reconstruir alguno de los niveles famosos de

● GAME BOY

- Comentado en HC Nº 36
- Puntuación anterior: 88%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 3.990 pts



los arcades y donde la habilidad vuelve a retomar su supremacía.

Este cartucho, -que, además, ofrece la opción de salvar tres partidas-, fue el primero diseñado enteramente para Super Game Boy y hoy por hoy sigue siendo una de las mejores opciones para los usuarios de la portátil de Nintendo.

Pete Sampras TENNIS

Buen tenis en pequeñas dosis

El entusiasmo que rodeaba a Game Gear nos jugó una mala pasada allá por 1994, cuando apareció este juego de Codemasters en el mercado. Por aquel entonces el torrente de novedades editadas cada mes nos hacían insaciables y todo lo que salía nos parecía poco. Nos pasaba aquello de: "Vale tío, este juego está muy bien, pero puede mejorarse".

Ahora, con la perspectiva del tiempo, tenemos que reconocer

que fuimos un poco injustos con algunos títulos. Y este «Pete Sampras Tennis» fue uno de aquellos casos.

En su momento ya dijimos que este simulador para Game Gear era un gran juego, pero visto lo visto, casi nos podemos arriesgar a afirmar que es el mejor de cuantos han salido y saldrán para la portátil de Sega.

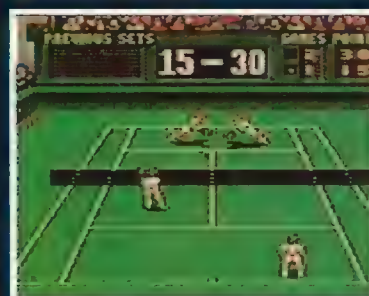
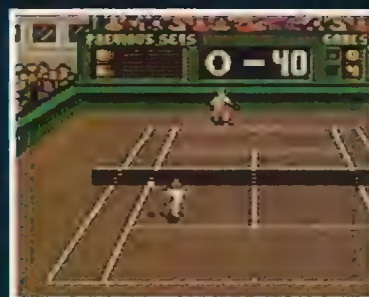
Su gran jugabilidad y el hecho de disponer de opciones tan interesantes como la de poder



participar dos jugadores con una sola Game Gear o la existencia de passwords para salvar los campeonatos avalan esta afirmación. Si te gusta el tenis, no esperes a que pasen más años para hacerte con este excelente título.

● GAME GEAR

- Comentado en HC Nº 38
- Puntuación anterior: 83%
- Nueva puntuación: 88%
- Precio actual: 4.990 pts



Zero Divide



PLAYSTATION

-Nuevo juego:

Con este truco no sólo tienes la oportunidad de mejorar las cualidades del juego, sino también de cambiarlo. Prueba a pulsar, mientras la consola lee el disco, START+SELECT y mira a ver qué ha ocurrido.

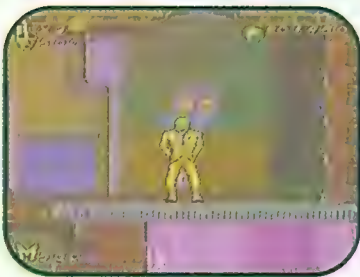


The Mask

SUPER NINTENDO

-Menú de opciones secretas:

Accede al menú de las opciones y pulsa A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Aparecerá una nueva opción donde debes poner en ON todo. Si después de esto quieres elegir nivel, en la pantalla del mapa de la ciudad, pulsa SELECT y lo tienes en tus manos.

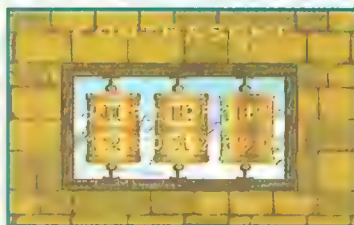
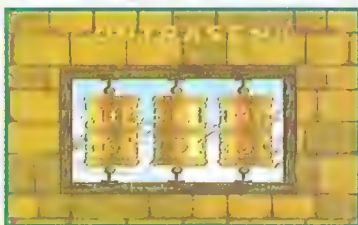


Tintin en el Tibet

MEGADRIVE

-Passwords

Con estos passwords podréis pasar directamente a la tercera y la a la sexta fase de este difícil juego. De nada.



Clockwork Knight 2

SEGA SATURN

-Días señalados:

Días como Navidad, Año Nuevo o San Valentín merecen una atención especial, o al menos eso es lo que han pensado los programadores de este juego. Prueba a poner estas fechas antes de entrar en el juego y observa cómo cambian las cosas.

Alien Trilogy

PLAYSTATION

- Unos passwords milagrosos:

Introduce como password

1G0TP1NK8C1DB00TSON

y disfruta de las "trampas" que te ofrece esta combinación de letras y números.

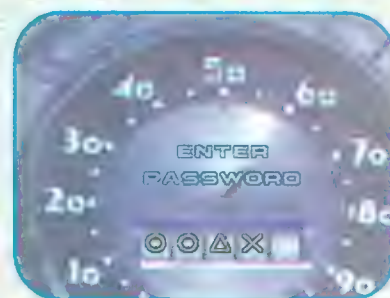
También este otro:

GOLVLxx

te puede ayudar mucho si sustituyes las "xx" por un número con el nivel por el que quieres comenzar.



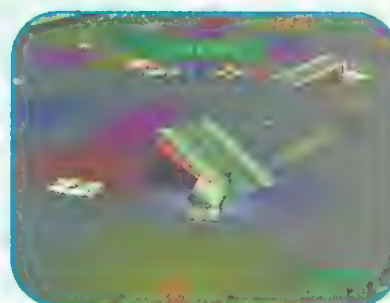
Twisted Metal



PLAYSTATION

-¡Menudas vistas!:

A veces, los momentos que parecen más sencillos pueden complicarse por no tener un buen ángulo de visión. Pero este truco te proporciona un nuevo punto de vista, como si un helicóptero lo grabara todo.



Introduce como password CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, ESPACIO y luego comienza a jugar.

Cuando quieras cambiar el punto de vista pulsa START+ARRIBA y verás qué diferencia...

Super Pang

SUPER NINTENDO

-Selección de nivel:

Lo malo de la mayor parte de los juegos es que te obligan a empezar por un lugar determinado, pero toma nota de lo que te ofrecemos. En la pantalla "Game Select" pulsa L, R, R, L, ARRIBA y ABAJO para tener acceso al nivel que prefieras. Un truco sencillo pero, como puedes ver, muy pero que muy fructífero.

Toy Story

MEGA DRIVE

-Pasar de nivel:

El complemento ideal para el mapa que te ofrecemos. En la pantalla de introducción presiona A, B, R, A, C, A, D, A, B, R, A. Pausa el juego y presiona A. Serás transportado al siguiente nivel.

Thunderhawk 2

PLAYSTATION

-Passwords

South America

Nivel 1 0NHV0V6VEBDU55Q
Nivel 2 2NH70V9VEFDQ592
Nivel 3 7RH30V7AEFD64BI
Nivel 4 8NH30V8EEJD24PI

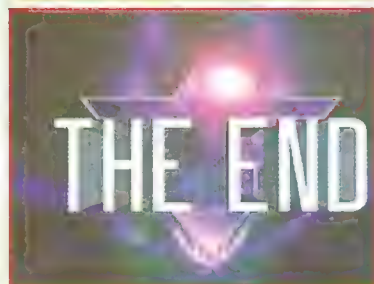
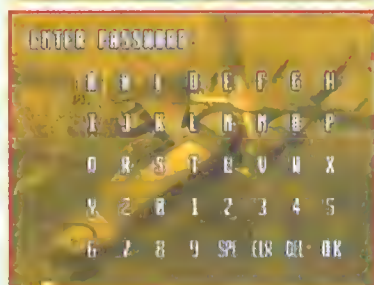
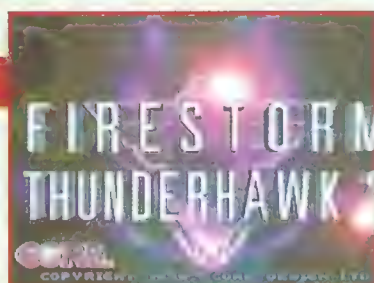
Stealth

Nivel 1 07HP0U0QAUDE45A
Nivel 2 U7HL0UNIAUDA5RA
Nivel 3 AFHP0UKUA2DM4HI

Panama

Nivel 1 93G5SD9UNGGE40A
Nivel 2 VVG55HUENGA4SQ
Nivel 3 JNGH4CPUNKGM5TI

FIN T7GK28U2SCMM40I



Earthworm Jim 2

SUPER NINTENDO

-Los programadores:

Por si este cartucho te parece poco divertido, los programadores han intentado darle algo más de chispa. La verdad es que lo han conseguido, y si no lo crees prueba a pausar y pulsar: Y, A, B, B, A, Y, A, B y quita la pausa.



X-Men. Children of the Atom

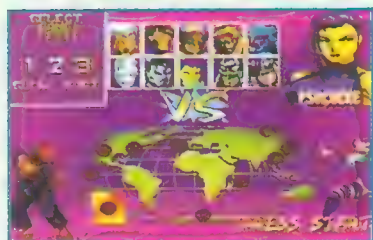
SEGA SATURN

-Jugar con Akuma

Para el marcador en "Spiral", y luego muévelo siguiendo esta secuencia de luchadores:

Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai

Luego espera un segundo y pulsa A, C y Z.



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4

San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Estoy atascado en el **Disc World** de Playstation. Me encuentro en el acto 2. ¿Me podéis decir cómo conseguir la paleta de oro del albañil, el cinturón de oro del pescadero y el cepillo de oro del deshollinador?

Fernando (San Vicente de Castellet)

Para hacerte con el cinturón del pescadero tienes que meter el pulpo en un rústico water que hay en el callejón y volcarle encima las natillas mágicas de la vieja. Cuando el pescadero vaya a hacer sus necesidades el pulpo quedará prendado de él.

Para conseguir el cepillo del deshollinador sube a los tejados y mete el muñeco de Santa Claus en la chimenea para apagar el fuego de la habitación. Entra en la casa del alquimista y coloca el barril de pólvora en la chimenea apagada. Utiliza el cordón para hacer una mecha y préndela para que la explosión haga salir volando al deshollinador.

La paleta del albañil se consigue utilizando con él el "apretón de manos" que te ha enseñado el chico en la plaza.

¡Hola! Me llamo Cándido, tengo 18 años y soy un acérrimo seguidor de MK, por cierto, tengo una SNES. ¿Es posible elegir en el **Mortal Kombat II** a los jefes finales y a los personajes secretos?

Cándido (Vigo)

Para luchar con Noob Saibot pulsa lo más rápido que puedas en la pantalla de selección de personaje Izq., arriba, abajo, dcha. y select.

¿Podéis darme algún truco para el **Last Battle** de Mega Drive?

David (Alcorcón-Madrid)

Si pulsas en la pantalla de presentación A, B, C y Start podrás elegir entre comenzar en el nivel 1 o el nivel 2.

Hola, tengo una Mega Drive y me gustaría saber algún truco del juego **Spot Goes To Hollywood**.

Miguel García (Sevilla)

Pues aquí tienes los passwords de los últimos cuatro niveles:
MVUN6576
EYV436MF
JHMR0ZK
GE74GX0A

¡Hola. ¿Me podéis decir un truco para **The Lion King** de Mega Drive para elegir fase?

Cómo no, para eso estamos aquí. Pulsa en la pantalla de opciones Dcha., A, A, B y START. Aparecerá un menú especial que te proporcionará situaciones ventajosas.

¿Podéis darme algunos trucos para el "imposible" juego **Cannon Fodder**? Para Mega Drive, Gracias.

Jose Sepúlveda (Albacete)

Prueba a introducir este password; QNFJR. Para pasar de nivel.

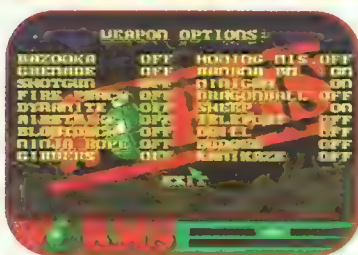
College Slam

PLAYSTATION

-Nuevos equipos:

Cuando creías que conocías todos los equipos que te ofrece el juego, llegamos nosotros y te abrimos los ojos. Pulsa IZQ., ARRIBA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DCHA. y TRIANGULO en la pantalla del título y juega con tus nuevos equipos.

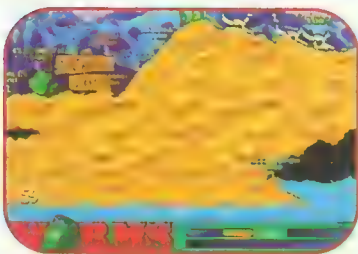
Worms



SEGA SATURN

-Tres nuevas opciones:

Ve al menú de opciones y entra en Weapon. Pon todo lo demás en OFF y sitúate cerca de EXIT para pulsar C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z. Aparecerán tres opciones nuevas que sin duda te cambiarán un poco la manera de ver el juego.



Street Fighter Alpha

SEGA SATURN

-Personajes secretos:

Para jugar con Bison, Gouki o Dan sólo tienes que seguir fielmente estas instrucciones. No desesperes, pues aunque parezca imposible no lo es.

BISON: Presiona L y dirígete a la casilla del interrogante. Suelta L y pulsa IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, IZQ., ABAJO, ABAJO y luego presiona X e Y al mismo tiempo.

GOUKI: Igual que antes pulsa L y ve a la casilla del interrogante. Ahora pulsa IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO, X e Y (simultáneamente).

DAN: Mantén presionados los botones L y R mientras pulsas Y, X, A, B, Y.

- Opción "Dramatic Battle":

Ve a la pantalla de selección de personajes de la opción Arcade y en modo dos jugadores. Mientras que el primer jugador ilumina a RYU y el segundo a KEN, pulsa en ambos mandos ARRIBA, ARRIBA mientras presionas L. Luego suelta L y vuelve a pulsar ARRIBA, ARRIBA. Ahora pulsa X en el primer pad y Z en el segundo hasta que vaya a comenzar el juego. Reconocemos que es difícil, pero los resultados merecen la pena.



Smash TV

SUPER NINTENDO

-Sound Test:

En la pantalla de selección de personaje pulsa L, R, L, L, R. Oirás la palabra BINGO y en la siguiente pantalla tendrás la posibilidad de escuchar todos los sonidos del cartucho.

-Vidas y créditos extra :

En la misma pantalla de antes pulsa ABAJO, L, R,

ARRIBA. Escucharás la misma palabra y podrás comprobar cómo el número de vidas ha aumentado hasta siete.

-Selección de nivel:

Pulsa DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO, R y L en la pantalla de selección de personaje. Ahora podrás seleccionar el circuito en el que quieres comenzar

The Horde

SEGA SATURN

-Cuatro códigos muy productivos:

Ve a la pantalla del menú principal e ilumina la opción "New Game". Pulsa Start y antes de que comience el juego presiona A, B y ARRIBA. Ahora pausa el juego en cualquier punto y prueba cualquiera de estos códigos.

Invencibilidad: B, ARRIBA, DCHA., ABAJO, A, ABAJO, A, DCHA.
30,000 crowns: IZQ., A, A, B, IZQ., A, DCHA., ABAJO.
Acceso al castillo: ABAJO, A, IZQ., IZQ., ABAJO, A, A, DCHA.
Run fast: B, DCHA., A, B.

WWF The Arcade Game

PLAYSTATION

-Combos ilimitados:

Presiona en la pantalla de selección de personaje R2 y L1 y sin soltarlos pulsa CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO. La palabra "combo" aparecerá debajo del personaje. Ya puedes realizar los combos en cualquier momento del juego. Y no sólo eso, sino que harán más daño que de costumbre.



Aero the Acro-bat 2

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:

Ve a la pantalla de opciones, selecciona Sound Test y escucha (utilizando el botón A) los sonidos 8, 4, 19, 71. La pantalla se encenderá con un pequeño flash. Comienza a jugar normalmente, pausa y pulsa simultáneamente ABAJO, A y C. La pantalla de selección de nivel aparecerá como por arte de magia.

Zero Divide

PLAYSTATION



- Modo Watch:

Si quieres simplemente observar los movimientos de tus personajes favoritos sin esperar que la "intro" aparezca, pulsa en la pantalla de presentación L1, L2, R1 y R2. Sin soltarlos y con la opción "1 Player" iluminada presiona ABAJO. Con los 5 botones pulsados y ahora teniendo la opción "VS. Play" iluminada pulsa START. Selecciona los personajes que más te gusten y deja que la máquina luche por ti. Una de las maneras de aprender es mirar cómo lucha un maestro.

NFL Gameday

PLAYSTATION

-Tres passwords muy especiales:

Para que jueguen REAPERS contra BONEHEADS: SKELETON

Para hacertelo más fácil: CANNON.ARM

Par observar a la cosola: URNOTREDE



Shinobi III

MEGA DRIVE

-Invencibilidad:

Uno de los mejores trucos que te podemos ofrecer es que nadie pueda dañarte y eso es precisamente lo que te damos. En la pantalla de opciones ve a MUSIC y pulsa B para escuchar las siguientes melodías: He Runs, Japones que, Shinobi Walk, Sakura y Getufu. Saly comienza a jugar con un Shinobi invencible.

Me podéis decir cómo se abren las cuatro puertas del nivel B-3 del **Light Crusader**.

Enrique Salvans (Barcelona)

Para abrir las puertas que te encuentres cerradas en este nivel y que no tienen cerradura tienes que conseguir primero el disfraz de Goblin que está escondido en una de las habitaciones que hay en la zona norte del mapa, cerca de la fuente.

Tengo el **Alien 3** para Mega Drive, pero estoy a punto de mandarlo a la porra. ¿Me podríais dar el truco para ir pasando de fases?

Fernando Escobar (Ciudad Real)

Conecta los dos pad a la consola y ve con el primero hasta la pantalla de opciones situándote en la opción "sound". Ahora en el segundo pad pulsa C, arriba, dcha., abajo, izq., A, dcha., abajo. Si el truco ha funcionado oírás un sonido. Comienza a jugar y pausa el juego. Pulsa ahora C, A y B. Si la pantalla se pone verde es que el truco está en marcha. Quita la pausa y repite la operación tantas veces como quieras.

Hola, me llamo Fernando y me gustaría saber cómo puedo jugar con Gaia en el **Battle Arena Toshinden** de Playstation.

Fernando Pals. (Barcelona)

Cuando en la pantalla del menú principal aparezcan las palabras por la izquierda pulsa Abajo, Diagonal abajo/izq., Izq.+Cuadrado. Las letras se volverán rosas. Ahora en la pantalla de selección de personaje ilumina a Eiji y pulsa Arriba más cualquier otro botón y todo resuelto.

Hola, me llamo Oliver y tengo desde hace tiempo el juego **Battletoads in Battlemaniacs**. ¿Podéis darme algún truco, por favor?

Oliver Cerreto (Málaga)

Para tener cinco vidas extras pulsa simultáneamente Abajo, A, B y Start en la pantalla del título. Si el truco ha funcionado verás un flash rojo.

Hola, me llamo Gonzalo y quisiera saber algún truco bueno e interesante para el **Donkey Kong Country 2**.

Gonzalo Monfort (Alicante)

Para acceder al test de sonido y a una zona de trucos comienza una partida nueva y en el menú de jugadores ilumina la opción "2 jugadores" y pulsa Abajo 5 veces. Si pulsas otras cinco veces aparecerá la opción "Cheat Mode". Con esta opción iluminada pulsa B, A, dcha., A, izq., A, y X y desaparecerán todos los barriles DK.

Hola, tengo una Master Sistem y me gustaría que me dijérais algún truco para el **Shadow of the Beast**.

Jorge de la Blanca (Asturias)

Para ser invencible en este juego lo único que tienes que hacer es dejarte matar una vez y poner como siglas ZQX. Pulsa ahora A, B, C y START al mismo tiempo y cuando comiences a jugar de nuevo verás cómo, al acabarse tu barra de energía, de pronto vuelve a ponerse en 12 ó 13.

Hola, soy un asiduo lector de vuestra fantástico revista y tengo el juego **Rayman** para Playstation. Me gustaría saber si tenéis algún truco para él.

Joan Mª Ruis (Tarragona)

Para tener una pequeña TV en la pantalla pulsa Círculo, Círculo, Izq., Círculo, Círculo con el juego pausado. Con el password XNB9FM!z2? comenzarás el juego con 99 vidas y extraños poderes.

TOY STORY

(JUGUETES)

Este mes llegamos al final de nuestra odisea callejera. Tan sólo nos quedan estas tres fases (dos en el caso de Super Nintendo), para que nuestros amigos Woody y Buzz consigan regresar a casa de su dueño y acaben de una vez por todas con esta divertida pesadilla.

NIVEL 5-1

Day-Toy-Na



¿Qué te sugiere el nombre de esta fase? Está clarísimo que se trata de un nivel de velocidad y destreza donde tendrás que pilotar un magnífico y radiante kart a pilas al más puro estilo de «Daytona USA» o «Super Mario Kart». Sólo hay un requisito imprescindible para acabar por fin con este “paseo” repleto de complicaciones y llegar a casa de una vez por todas: recorrer un circuito repleto de curvas peligrosas y que se hace interminable, sobre todo porque con los niveles tan complicados que hemos superado hasta ahora, este resulta excesivamente simple. La única complicación de este nivel es que no debes olvidarte de recoger todas las pilas que encuentres en tu camino para no quedarte parado a las primeras de cambio y tener que volver a empezar desde el principio.

(Este nivel sólo aparece en la versión de Mega Drive).

NIVEL 5-2

Light the Fire

Cada vez está más cerca el final, pero parece que con ello vuelven las dificultades.

Woody y Buzz montados en un coche teledirigido a pilas deben buscar la salida de

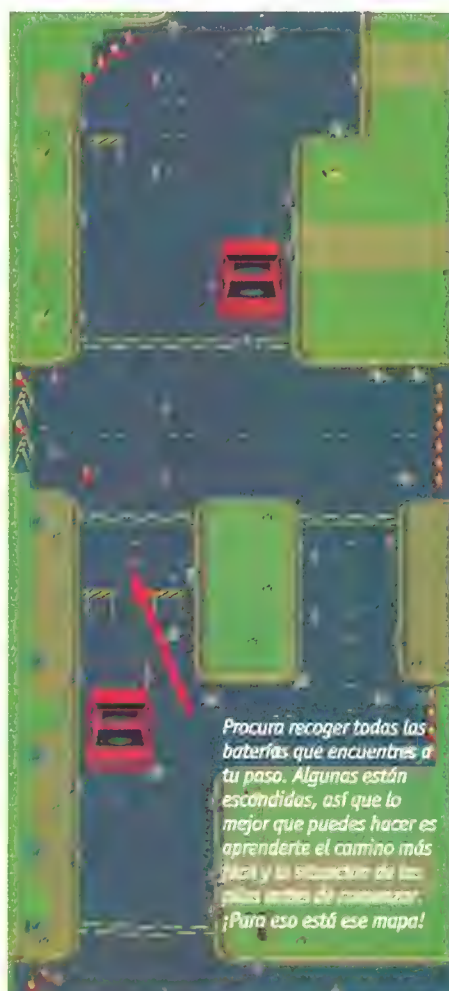
un complicado tramo de carretera repleto de recodos y calles cerradas que más bien parece un laberinto.

Como en la fase anterior -en realidad son

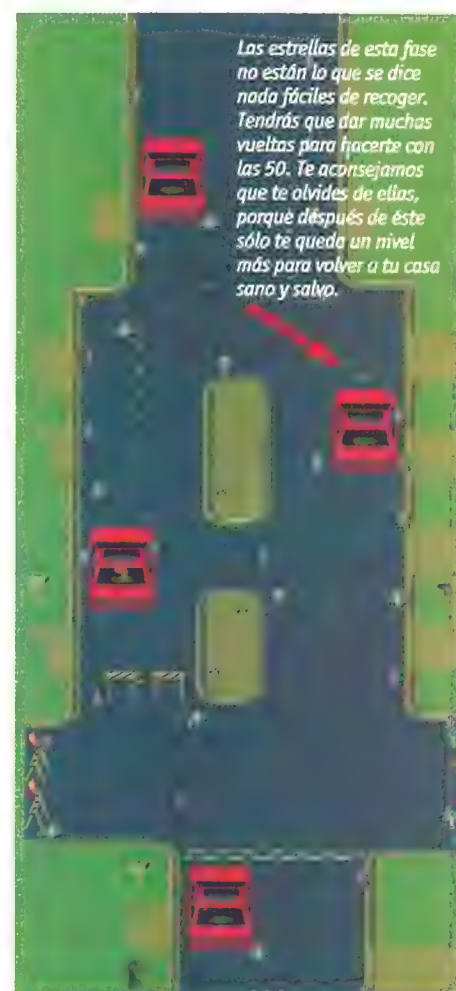
muy parecidas, salvo por la perspectiva utilizada-, deberemos encontrar las baterías que se encuentran escondidas por el camino para no quedarnos parados. ¡Animo!



1



2



2

NIVEL 5-3

Rocket Man

Para que esta aventura tenga un final feliz, Woody y Buzz requieren de ti un último esfuerzo. El objetivo es conseguir llevarlos sanos y salvos al coche de su dueño, para lo cual deberás esquivar un montón de

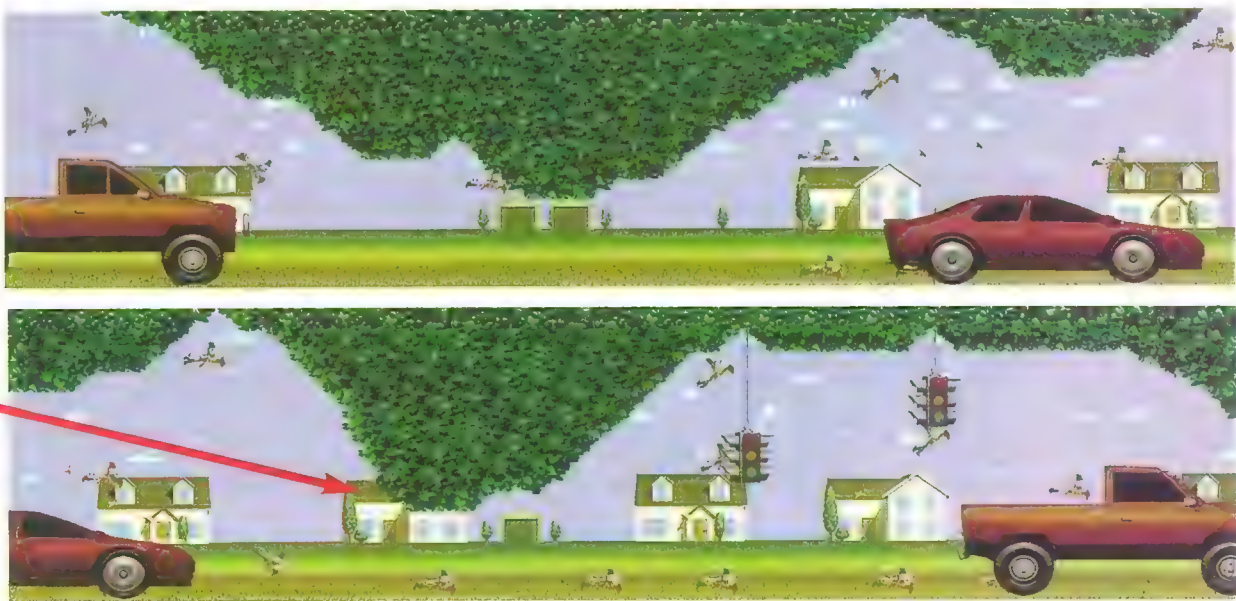
vehículos. La gran velocidad a la que vas es tu peor enemigo y tendrás que tener unos reflejos excelentes para no acabar estrellado contra algún semáforo, camión o árbol. La intensa circulación de la zona te pondrá las

cosas muy complicadas, por lo que procura ir siempre pegado al lado izquierdo de la pantalla para tener mayor visibilidad y más tiempo de reacción. ¡Por cierto, ten mucho cuidado con el último camión!

Un principio tan tranquilo como este puede despistarte. No te confíes. Comienza poniéndote pegado al lado izquierdo de la pantalla para no llevarte ninguna sorpresa desagradable.



De pronto y sin previo aviso, aparece un muro vegetal como éste que te bloquea el camino y te impide continuar. La mejor manera de evitar estos obstáculos es que estés siempre a medio camino entre el asfalto y los árboles.



Las prisas del último momento pueden hacerte pasar un mal trago. No te creas que por estar a un paso de acabar el ir deprisa te va hacer llegar antes al final. Posiblemente sea todo lo contrario y las cosas se te compliquen cuando menos te lo esperes. La prisa no es nunca buena compañera. Ya sabes despacito y buena letra.



Por muy difícil que pueda parecer a simple vista este último nivel, no lo es tanto. Las estrellas, aunque ya no te brinden vidas extras, siguen siendo indispensables. En este caso su colocación te guía a lo largo de todo el camino para que no te tropieces. Pero si pierdes una vida habiendo recogido ya las estrellas el circuito se te complicará mucho.

No todos los vehículos que te encontrarás en el camino tienen la misma altura, por lo que deberás medir tus saltos con la máxima precisión. Ten especial cuidado con esta furgoneta naranja que aparece sin previo aviso y que pondrás a prueba tus reflejos.



En ocasiones el camino se vuelve demasiado estrecho. En estos casos tu rapidez se torna indispensable para no quedarte atrapado entre los frondosos arbustos del camino o para no tropezarte con uno de esos dichosos semáforos. ¡Ten mucho cuidado con estas zonas!

A la velocidad a la que vas los movimientos se vuelven poco precisos. Al intentar esquivar los árboles puedes descender demasiado y quedarte atrapado entre las ruedas de algún coche. Procura no bajar hasta el asfalto, manteniéndote siempre que puedas a media altura.



Coger esta estrella puede costarte caro. ¡NO VAYAS A POR ELLA! De igual manera que las otras te ayudan a conocer el camino, esta parece casi una trampa para hacerte volver al principio ahora que estás tan cerca de acabar.



Una vez que estés encima del coche ve hacia delante si quieres recoger la última estrella del juego y luego deja el pad en paz. Woody y Buzz ya conocen lo que queda de camino.

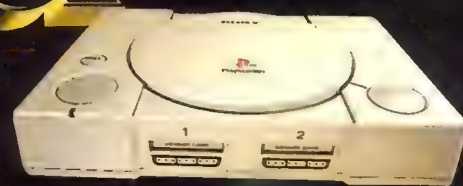
Ya se puede ver el coche de tu dueño, pero antes de que puedas acercarte a él tendrás que bajar a ras de la carretera para no acabar atropellado por el camión que acelera y no te deja espacio para maniobrar.



Chronicles of the SWORD

concurso

Ha llegado tu oportunidad de formar parte de la Tabla Redonda, pero Merlín quiere someterte antes a unas pequeñas pruebas, para ver si eres lo suficientemente avisado como para enfrentarte a las duras misiones que te esperan. Si las superas, puedes ganar una de las 5 PlayStation que el Rey Arturo sortea.



Marca en este dibujo las 7 diferencias. Puedes enviarnos a la página completa, o una fotocopia.

PRUEBA 1:

La malvada Morgana ha cambiado 7 pequeños detalles de la ilustración original ¿sabrias decirnos cuáles?

PRUEBA 2:

El Rey Arturo ha olvidado todo su castellano y nadie entiende las extrañas palabras inglesas que salen de su boca. ¿Sabrias si se debe a que el juego no está traducido al castellano o a un hechizo de Morgana?

PRUEBA 3:

Lancelot no encuentra uno de los objetos que se había guardado, una calavera con ojos de rubi. Sin ella está perdido. Morgana debe haberla escondido estratégicamente entre las páginas de la revista. ¿Puedes ayudarle?

HOBBY



Bases del concurso "CHRONICLES OF THE SWORD"

- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupon de participacion con las respuestas correctas a la siguiente direccion: HOBBY PRESS, S.A., Revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: CONCURSO CHRONICLES OF THE SWORD.
- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán CINCO, que serán ganadoras de una consola PlayStation.
- El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matissellos de 25 de junio de 1996 al 25 de julio de 1996.
- La eleccion de los ganadores se realizará el 26 de julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicaran en las paginas de la revista Hobby Consolas.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Y HOBBY PRESS.

Querido Merlín:

Te envío el resultado de mis tres pruebas y espero ser el afortunado ganador de una PlayStation.

Prueba 1: Los errores están marcados en la ilustración de arriba.

Prueba 2: NO TRADUCIDO

Prueba 3: La calavera está en la página 10

Si soy ganador, envíame la consola a:

Nombre MACO
Apellidos PINTO JIMENEZ
Direccion CALLE RAMON JIMENEZ
Localidad PLASENCIA
Provincia CÁDIZ C. Postal 10000
Telefono 957-413722



¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52	Earthworm Jim	Mega CD	53	Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Addams Family, The	Super Nintendo	55	Earthworm Jim	Mega CD	52	Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Adventures Batman & Robin, The	Super Nintendo	40	Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54	Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin, The	Mega CD	53	Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41	Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Adventures Batman & Robin, The	Mega Drive	54	ESPN Xtreme Sports	PlayStation	55	Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
After Burner	Mega Drive 32X	48	Eternal Champions	Mega CD	52 y 54	Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Air Combat	PlayStation	53 y 54	Ex-Mutants	Mega Drive	41	Myst	Saturn	53
Alien 3	Super Nintendo	40	Fever Pitch	Mega Drive	53	NBA Jam	Mega CD	52
Alien Wars, The	Game Boy	51	Fifa Soccer '95	Mega Drive	48 y 49	NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
Another World	Super Nintendo	55	Fifa Soccer '96	Saturn	54 y 55	NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45	Fifa Soccer '96	PlayStation	55	NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
Asial	Saturn	52	Flink	Mega Drive	50	NBA Live '95	Super Nintendo	54
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52	Global Gladiators	Master System	47	NBA Live '96	Super Nintendo	40
Axelay	Super Nintendo	40	Great Circus Mystery, The	Super Nintendo	53	NBA Live '96	Mega Drive	54
B.O.B.	Mega Drive	49	Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54	NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
Ball Z	Mega Drive	51 y 52	Hang On GP '95	Saturn	54	NHL All Star Hockey	Saturn	54
Ball Z	3DO	53	Hulk, The	Mega Drive	45	NHL '96	Super Nintendo	54
Barclay Shut	Mega Drive	41	Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42	Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Batman Forever	Mega Drive	54	International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52	Novastorm	PlayStation	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52	Jelly Boy	Super Nintendo	45	Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Battlecorps	Mega CD	43 y 46	Jelly Boy	Mega Drive	43	Pac in Time	Super Nintendo	51
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43	Judge Dredd	Mega Drive	50	Pac-Attack	Super Nintendo	49
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50	Judge Dredd	Game Gear	52	Pagemaster, The	Super Nintendo	40 y 51
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53	Judge Dredd	Game Boy	52	Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Bloodshot	Mega CD	51	Jumping Flash	PlayStation	54 y 55	Pebble Beach Golf	Saturn	52
Bloodshot	Mega Drive	46	Jungle Book, The	Super Nintendo	50	Pit Fighter	Mega Drive	42
Brutal	Super Nintendo	45	Jungle Book, The	Mega Drive	40 y 41	Pitfall	Super Nintendo	47
Bubsy 2	Super Nintendo	41	Jungle Book, The	Game Gear	45	Pitfall	Mega Drive	43
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48	Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55	Pitufos, Los	Mega Drive	47
Bug!	Saturn	52	Jurassic Park	Super Nintendo	52	Pitufos, Los	Master System	44
Burn Cycle	CDi	51	Jurassic Park	Mega CD	43	Power Rangers	Mega CD	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50	Jurassic Park 2	Super Nintendo	43	Power Rangers	Game Boy	40
Cannon Fodder	Mega Drive	44	Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52	Power Rangers	Super Nintendo	40
Cannon Fodder	Super Nintendo	43	Killer Instinct	Game Boy	40 y 54	Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Clayfighter	Super Nintendo	43	Kirby's Dream Land	Game Boy	40	Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Clayfighter 2	Super Nintendo	40, 44, 49 y 50	Lemmings	Master System	45	Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50	Lemmings	Game Gear	43	Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54	Lemmings 2	Super Nintendo	53	Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43	Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52	Prince of Persia	Mega Drive	40
Comix Zone	Mega Drive	51	Lethal Enforcers 2	Mega CD	53	Probotector 2	Game Boy	41
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52	Lion King, The	Super Nintendo	43, 46 y 47	Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Cosmic Spacehead	Master System	42	Lion King, The	Game Boy	52	Putt & Putter	Game Gear	41
Crazy Chase	Super Nintendo	48	Lion King, The	Mega Drive	41	Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Chaos Engine, The	Mega Drive	43	Lion King, The	Master System	46	Q-Bert	Game Boy	40
Darius Gaiden	Saturn	55	Loaded	PlayStation	54	Radical Rex	Super Nintendo	49
Daytona USA	Saturn	49	M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40	Radical Rex	Mega Drive	51
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50	Marko's Magic Football	Mega Drive	55	Radical Rex	Mega CD	51
Demolition Man	3DO	52	Marsupilami	Mega Drive	53	Rainbow Islands	NES	42
Demon's Crest	Super Nintendo	44	Mask, The	Super Nintendo	51	Rayman	PlayStation	51
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55	Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51	Rayman	Saturn	55
Digital Pinball	Saturn	54	Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53	Red Zone	Mega Drive	46
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44	Mega Bomberman	Mega Drive	48	Ren & Stimpy	Game Gear	42
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40	Mega Bomberman	Saturn	53	Return of the Jedi, The	Super Nintendo	41
Doom	Mega Drive 32X	42 y 50	Megalomania	Mega Drive	40	Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Doom	Super Nintendo	40 y 55	Megaman 3	Game Boy	40	Rings of Power	Mega Drive	52
Double Dragon 5	Super Nintendo	41	Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55	Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Dragon Ball Z	Saturn	55	Metal Head	Mega Drive 32X	50	Ristar	Mega Drive	51
Dragon Ball Z	PlayStation	55	Mickey Mania	Super Nintendo	48	Ristar	Game Gear	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41	Mickey Mania	Mega CD	41	Road Rash 3	Mega Drive	49
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44	Micromachines	Mega Drive	44	Robotica	Saturn	51 y 53
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45	Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49	Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45				Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

Como todos los meses hay opiniones para todos los gustos: unos alucináis con los juegos de nueva generación, otros añoráis las viejas tecnologías y la mayoría pensáis que se han olvidado de la jugabilidad sólo para ofrecer un gran despliegue gráfico... Vamos, que nunca vamos a llegar a ponernos de acuerdo, como bien demuestra nuestro "calentito" contrapunto. Seguid así.

ROTUNDAMENTE BUENOS Y CON UNA DIFERENCIA ARROLLANTE Y DEJANDO EN RIDÍCULO LOS JUEGOS DE 16 BITS. NO TIENEN NI PUNTA DE COMPARACIÓN Y CUALQUIERA QUE TENGA DOS DEDOS DE FRENTE LO ADMITE. HAY ALGUN "MATAO" QUE DICE QUE SON MÁS CARISMÁTICOS "SONIC" QUE "VIRTUA FIGHTER" ESTA LOCO. HABER, ESTUPODES DEFENSORES DE 16 BITS QUE OS PARECEN MEJORES ADIDAS P.SOCER O I.S.SOCER DE LUXE, KILLER INSTINCT O TOSHINDEN 2, VIRTUA RACING O RIDGE RACER REVOLUTION... Y ESO QUE LOS MEJORES DESU GÉNERO EN 16 BITS SON "NORMA LILLOS" DE 32 BITS. DEL APLASTA MIERDA 16 BITS P.D.: PONE CD-DEMOS, DE VIDEOS, PDS, TERS, PINS, REGALDS...

Xavier Guasch (Tarragona)

"Rotundamente buenos, y con una diferencia arrolladora y dejando en ridículo a los juegos de 16 bits. Hay algún matao que dice que es más carismático Sonic que «Virtua Fighters», está loco. A ver, estúpidos defensores de las 16 bits ¿qué os parecen mejores: «Adidas Power Soccer» o «ISS Deluxe», «Killer Instinct» o «Toshinden 2», «Virtua Racing» o «Ridge Racer Revolution»?"

David Castro (Valencia)

"Creo que están bastante bien, pero lo malo es que las consolas para los que las sacan valen demasiado. Yo me pregunto, ¿no podría haber juegos tan buenos para la Super?"

José María (Sevilla)

"Los juegos de la nueva generación no son buenos, son buenísimos, con todos esos personajes poligonales y efectos de 3D. Ojalá cuando llegue la Nintendo 64 no se pongan pronto los programadores de Sega y Sony a trabajar en sacar una consola de 64 bits"

Tasslehosff Burrfoot (Barcelona)

"Ahora con las renderizaciones, polígonos y demás zarandajas los juegos han ganado en espectacularidad y son todo los reales que quieras, pero yo prefiero un sprite bien grandote. Las renderizaciones y demás creo que son frías e irreales, precisamente por ser demasiado reales."

Soy un consideo "intermitente" que está alucinado con lo que pueden hacer estas maquinillas, pero me gustaba decir algo, que no me gustaba que sirviera de polémica. To "paci" con un Commodore 64, y la verdad es que los juegos que tenía eran un tanto "descuadrados". El caso es que tenía que echarle un poco de imaginación al asunto. Ahora con las renderizaciones, polígonos y demás zarandajas, vale que los juegos han ganado espectacularidad y son todo los reales que quieras, pero yo prefiero mucho más un sprite bien grandote y bien hecho, eso sí, porque creo que es más "atractable", no sé si se explica... Las renderizaciones y demás creo que son frías y son como irreales, precisamente por querer ser demasiado reales. Con un sprite evitas comparaciones con la realidad y le dedicas más a jugar y a disfrutar, y no a quedarte con la boca abierta tres horas mirando la pantalla sin mover un dedo, aunque que de vez en cuando alucines con lo que estás viendo también se aprende, todo hay que decirlo.

Por esto yo creo que me voy a quedar en la "prehistoria" como mucha gente lo llama y me parece que me quedará sin consola de última generación. Para mí la mejor consola es la Super NES, y en época de la del Street Fighter II y compañía. No sé si es uno...

Un cordial saludo a todos los que participan, y a todos los lectores de HOBBY CONSOLES. Soy José M. de Sevilla, y los juegos de la Nueva Generación no son buenos, son buenísimos, con todos esos personajes poligonales y efectos de 3D.

Sobre todo lo increíble es el efecto de 3D que se consigue con tan poca memoria, los increíbles gráficos de los juegos de esta generación.

Soy el el mejor juego para Saturn de Toshinden, y para Play Station es Ridge Racer Revolution.

También creo que los programadores de los juegos de la nueva generación, están a la altura de la tarea. Drive con el maravilloso, brillante y potente motor 3D, pero en Sega Drive no hay nada que se le parezca, así que por lo visto aunque el juego valga más caro, no se justifica en ridículo sacando el Toshinden para Sega Saturn.

Bueno volviendo al tema, los juegos para la Nueva Generación son una auténtica pasada, espero que sigan sacando juegos así de buenos y mejores, para que las consolas no se vean viejas.

Ojalá cuando llegue la Nintendo 64, que no se pongan tan pronto los programadores de Sega y Sony a trabajar en sacar una consola de 64 bits, porque si no van a unir a un consolas de 32 bits, con juegos de más alta calidad, colores, gráficos y con más capacidad de memoria.

Tengo que haber hecho muy bien en sacar una consola de 64 bits y con una gran capacidad de almacenamiento.

Y ahora cuando se ponga en venta el receptor de Internet para Saturn, ojalá sigan mejorando para este nuevo formato de Saturn, que aunque me gusta mucho la Sega Saturn 10.

Por favor publicad mi carta. En salud y felicidad por la vida.

Fernando Villegas (Barcelona)

"Creo que los juegos de las consolas de nueva generación son los mejores que una consola ha visto jamás. Aún así, como ha pasado siempre, existen algunos juegos que dejan mucho que desear. Creo que los mejores juegos que se han hecho hasta la fecha para la nueva generación son los de Sega y de Namco. También creo que Psygnosis ha hecho juegos increíbles. Los juegos de N64 me han parecido más o menos similares a los de Saturn y PSX y no le veo la superioridad que Nintendo le quiere dar".

Esos que los juegos de las consolas de la nueva generación son los mejores que una consola ha visto jamás. Aún así, como ha pasado siempre, existen algunos juegos que dejan mucho que desear. Creo que los mejores juegos que se han hecho hasta la fecha para la nueva generación son los de Sega y de Namco. También creo que Psygnosis ha hecho juegos increíbles. Los juegos de N64 me han parecido más o menos similares a los de Saturn y PSX y no le veo la superioridad que Nintendo le quiere dar".

Juan Carlos González (Ceuta)

"Los juegos de la nueva generación están cayendo en lo tópico: juegos de lucha, de coches y deportes. No es que esté en contra de este tipo de programas, simplemente es que estoy harto de siempre la misma fórmula. ¿Cuándo podremos disfrutar de buenas aventuras gráficas? ¿Dónde están los juegos de estrategia que sin tanto polígono nos hacen disfrutar más? Creo que un abanico de opciones más amplio a la hora de jugar evitaría que nos aburriésemos de nuestras consolas".

A la toda, felicitarlos por vuestra revista (que la llevo desde los inicios) y a la vez un pequeño comentario. Creo que me entenderán que los juegos de la nueva generación están cayendo en lo tópico: juegos de lucha, de coches y deportes. No es que esté en contra de este tipo de programas, simplemente es que estoy harto de siempre la misma fórmula. ¿Cuándo podremos disfrutar de buenas aventuras gráficas? ¿Dónde están los juegos de estrategia que sin tanto polígono nos hacen disfrutar más? Creo que un abanico de opciones más amplio a la hora de jugar evitaría que nos aburriésemos de nuestras consolas".

Miguel Angel Zabal (Pontevedra)

"Creo que la llegada de las nuevas consolas es buena, pero un juego es bueno no por el formato o los gráficos, sino por el tiempo que dedicas a jugar y espero que las compañías saquen juegos largos, buenos y si puede ser, originales, que no sean pan para hoy y hambre para mañana".

Pasar una PlayStation, y me estoy documentando con ella, aunque mi padre me diga que ya soy mayor para andar con una consola, me he dado cuenta de los valores educativos y de los juegos que me han gustado mucho. Creo que la llegada de las nuevas consolas es buena, pero un juego es bueno no por el formato o los gráficos, sino por el tiempo que dedicas a jugar y espero que las compañías saquen juegos largos, buenos y si puede ser, originales, que no sean pan para hoy y hambre para mañana".

Julio Alberto Rodríguez Gilabert (Alicante)

"Me parecen maravillas y a la vez excrementos de vaca."

En primer lugar: La mayoría de los juegos están en una puntuación notable, pero hay unos trece juegos tanto en Saturn como en PlayStation que son como para tirarlos al contenedor.

El segundo lugar: al 20%, el «Mario 64» era un millón de veces mejor que cualquier otro plataformas.

En resumen: Los juegos son muy buenos, pero comparados con los de Nintendo 64 son excrementos en todos los sentidos."

Julio Alberto Rodríguez Gilabert

¿Qué tal os están pareciendo los juegos de la nueva generación?

Me parecen maravillas y a la vez excrementos de vaca.

En primer lugar: La mayoría de los juegos están en una puntuación notable, pero hay unos trece juegos tanto en Saturn como en PlayStation que son como para tirarlos al contenedor.

El segundo lugar: al 20%, el «Mario 64» era un millón de veces mejor que cualquier otro plataformas.

En resumen: Los juegos son muy buenos, pero comparados con los de Nintendo 64 son excrementos en todos los sentidos."

P.D. HE MANDADO MÁS CARTAS QUE AÑOS TIENE ESTA GRAN REVISTA

Eduardo Castillo Burgos (Granada)

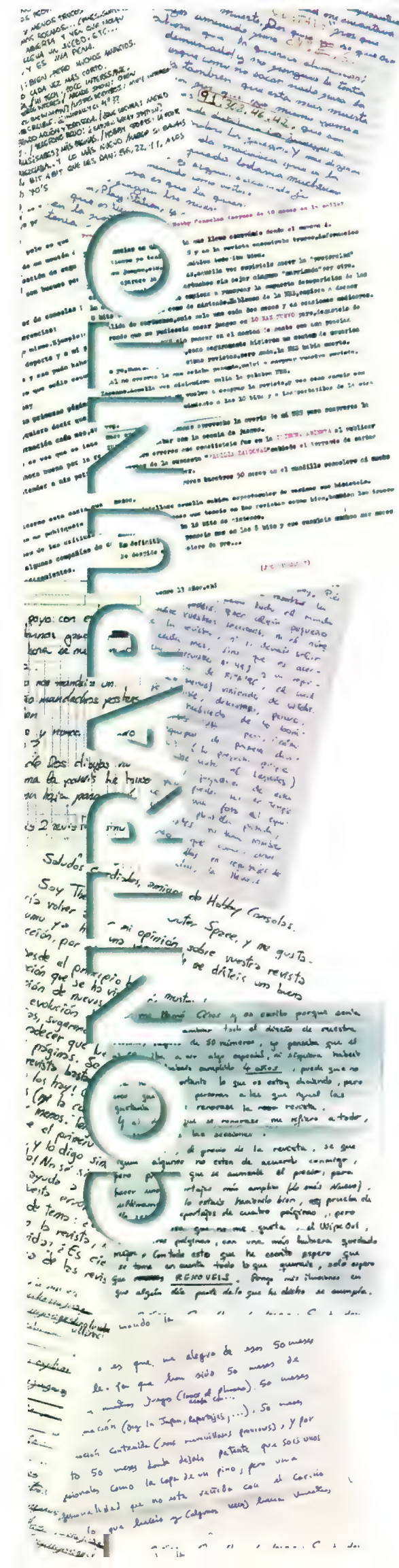
"Me parece que los juegos son un auténtico bombazo, tienen unos gráficos impresionantes igual que los temas. El único inconveniente, que es muy importante, es que están dejando los juegos y las consolas de 16 bits que las están empezando a cambiar por las de 32 bits y sus juegos. Espero que las compañías de consolas se interesen un poco más en las 16 bits y no tanto en las de 32 bits".

ME parecen que los juegos son un auténtico bombazo, tienen unos gráficos impresionantes a lo igual que los temas de los juegos como son: PANZER DRAGON II, RESIDENT EVIL, FADE TO BLACK (atrapado en el espacio) etc... El único inconveniente y que es muy importante es el que están dejando los juegos y las consolas de 16 bits como Mega Drive o Super Nintendo que son consolas muy buenas y sus juegos también, y los están empezando a cambiar por todas estas consolas de 32 bits y todos sus juegos. El problema que acarrea todo esto es la indecisión de los compradores, que a la hora de comprar una consola la compran con miedo como es el caso de Mega Drive, las portátiles y demás consolas de 16 bits. Los compradores piensan en lo que les puede suceder si no compran una consola de última vanguardia, un claro ejemplo fue la sustitución casi total de las consolas de 8 bits por las de 16 bits, y yo creo que hablo en nombre de todos los consoleros que estamos enterados de lo que ocurre al decir: "ojala no ocurra lo mismo con las consolas de 16 bits al ser sustituidas por las de 32 bits". Esto no le gusta a la sociedad por que una consola de 16 bits te suele costar unas 15.000 h. mientras que una de 32 bits te suele costar unas 40.000 o casi 50.000 h. depende de la que elijas, y además si quieres comprar los juegos últimos que salgan casi siempre los precios de salida suelen ser de 7.000 a 8.000 h. Bueno con esto acabo mi aportación a Tribuna Abierta.

P.D. Espero que las compañías de consolas se interesen un poco más en los 16 bits y no tanto en los 32 bits. H.C. haber si publicáis esta carta, muchas thank you. Adios.

Para el próximo mes:
¿Qué opináis de la guerra de precios entre Sega y Sony y la continua rebaja en el precio de sus máquinas?

Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes.
(Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Un repaso general DE UN FIEL LECTOR.

Aunque nunca fue mi intención escribir esta carta, finalmente y ante la cantidad de estupideces que en los últimos meses se han venido publicando, me he visto moralmente obligado a dar justa réplica a ciertos comentarios que cargados de insidias y falacias han puesto en duda la independencia y el buen hacer demostrado durante largo tiempo por H.C.

Sin ánimo de aburrir al personal y con la mayor brevedad posible digo (o mejor dicho, "escribo")

Primero.- Estoy harto de leer cartas de lectores que en alguna medida culpan del hundimiento de los 16 bits a H.C. Me

gustaría decirles que H.C. no tiene culpa alguna, lo que sucede es que el avance del progreso (y más en este mundo) es inexorable y en estos momentos ese progreso se llama 32 bits. Menos quejas y llores y poneros a currar

o a ahorrar y sino ya sabéis: a jo... tocan.

Segundo.- Algunos se quejan de los pocos juegos que salen para MD. Es lógico que las compañías se centren en las nuevas consolas ¿o queréis que sigan haciendo juegos para Spectrum?

Tercero.- Nadie obliga a nadie a cambiar de consola. Ni la TV en blanco y negro por la de color, ni el tocadiscos por el CD, ni la luz eléctrica por el candil.. Pero ya se sabe: renovarse o morir.

Cuarto.- He observado las protestas que ha levantado todo lo relativo al Manga.

En relación a este tema quisiera decir:

4.1) Ciertos lectores protestan amargamente por las imágenes de chicas desnudas en el número 55. A uno de ellos, Oscar Fraile, parece haberle afectado en demasía, y la verdad no logro entenderlo pues nada tiene de malo ver los cuerpos de mujeres desnudas. Yo creo que este chaval pierde aceite. Si por mi fuera, y aprovecho para ponerlo en esta carta, sería sino necesario si de agradecer, la publicación a doble página de la fotografía de una chica ligera de ropa a la que podríamos llamar "La consolera del mes". Algunas me llamarán machista pero no hay nada más hermosos que el cuerpo de una mujer (todo dentro del buen gusto, claro).

4.2) Ciertas lectoras deberían cuidar el lenguaje empleado en sus cartas. A Kamikaze le diría que expresiones que contengan palabras como "copón" son más propias de verduleros que de una chica educada.

Quinto.- El día que publiquéis el dibujo o fotografía de un tío en pelota picada dejo de comprar la revista.

En defensa de "Otaku Manga" DE OLIVER CD A SATIRO, TENSHI Y MISHA

Según ese que se hace llamar Sátiro, cualquiera que escriba a esta sección es un niño. Vale tío, quizá yo y todos los demás seamos unos niños pero contigo a la cabeza. Y si no ¿quién escribió la tercera carta del contrapunto de HC número 57? Y luego llegas y te marcas un chuleo porque haces un Fanzine. ¿Quién te crees que eres? Si no te gusta el "Otaku Manga" te lo saltas, porque lo que es a mi me gusta más que otra sección en la que ponen verde a la competencia.

A Tenshi y Misha quisiera decirles que si de verdad os gusta el manga lo apoyéis de verdad

que no váis a moriros por 4 páginas menos entre 158 que lo más seguro es que se llevara la publicidad. A Mishra le advierto que con un tipex, boli o moco se puede tapar el Otaku del título de la sección y dejarlo en Manga.

Toque de atención a Sega.

DE MANUEL BARBERA AL DIRECTOR GENERAL DE SEGA ESPAÑA.

Querido amigo: Hace unos años (me costó 39.900) me compré una Mega Drive con la que he pasado muy buenos ratos de diversión, pero unos juegos para mi consola que empezaron costando de 4.900 a 5.900 empezaron a subir sin saber la razón (sería debido al precio del papel de la carátula, que dirían nuestros amigos de HC) hasta las 11.000 ó 12.000. Empiezan a exprimirme.

Con el paso del tiempo sacan con mucho bombo y platillo un CD que sería la panacea de las consolas. No piqué por un pelo pero tengo colegas que lo compraron y no veas lo contentos que están. Sigue pasando el tiempo y sale la fabulosa 32X. Me disteis coba y me la compré. Y ya habéis anunciado que no programáis más para estos 2 soportes (HC nº 57) y ya me dirá usted que hago yo con un cacharro que en su día me costó una pasada y con el que me engañaron vilmente. Mire usted las pantallas que aparecen en la caja de 32X y que "supuestamente" son juegos para esa consola. ¿Dónde están y cuáles son esos juegos? Pasó más tiempo y algún colega se compró la Saturn. Picaron de nuevo y se compraron «Daytona» y el «V. Fighter». Supongo que ya estarán bien, pero con esos juegos ustedes también se dieron coba. Y es que venden Sega aunque sea con prisas... Así que me he gastado 39.900 (la historia se repite) en una consola de otra compañía que no vive de su nombre y que me parece un poco más seria. Sin más, ójala sirva esta carta para que se dé cuenta de qué es un compromiso con nosotros los usuarios.

Cada uno a lo suyo

DE MIYA A SATIRO.

Mira, me parece muy bien que en tu habitación tengas CD's piratas con kilos de software, que seas un "delincuente

perseguido" (mira que la gente dice tonterías), que te viciés con tu Super (me parece fenomenal) y me parece muy bien que te guste el manga. Ahora, si vuelves a comprar HC para criticarla es una tontería y más tontería es que critiques el contrapunto. Tal vez la gente se ha pasado en el tema de esas famosas fotos (querido Alvaro, te has hecho famoso, capullo). Pero si a los nintenderos, a los seguros y a los de PSX nos gusta criticarnos e insultarnos a los que no les guste que pasen las páginas y lean otra sección de la revista.

Consolas de sangre azul

DE KENSHIRO, DR. SLUMPY Y EMG (LOS LUJOSOS MIMOSOS)

Escribimos para reivindicar la bajada de precios acometida por Saturn y PSX. No podemos consentir que la escoria de la sociedad se adueñe de estas consolas que deberían ser privilegio único de la Jet Set. Estamos a favor de una subida de precios masiva para que la gente del montón tenga que ahorrar años y años para conseguirlas. Además nuestros papás se sentirían muy ofendidos si le decimos que nuestra paga semanal es el precio actual de estas consolas. También estamos en contra de la bajada de precios de los juegos: nunca tienen cambio para nuestros cheques.

A vueltas con los PC

DE EL CONTRABANDISTA GALACTICO.

Primero felicitaros por esta magnífica sección que tantos critican. Se aprende mucho vocabulario. Muchas palabras tales como "niñato", "water" y adjetivos más "cariñosos" que no recuerdo. Una delicia. Voy ahora a transmitir mi experiencia para que les sirva de algo a esos consoleros que ahorran durante 6 meses para comprarse un juego, para los que dicen "plaiestation" con todas sus letras y no "Play", en definitiva para esos que como yo, no son unos pijotas.

¿PC o consola? Claramente, si lo que quieres es jugar elige consola y además ahorrarás dinero. Yo he tenido oportunidad de jugar al «Sensible» de PC y al de SNES y que no se

Ahora el Sr. J.A Sánchez dice que van a sacar nuevos juegos, que piense que es un poco tarde: han estado sacando dos juegos cada 3 meses y no muy buenos

Dimitri al Director General de Sega España

atreva nadie a compararlos. El de SNES es una joya. Si bien es cierto que hasta hace poco las aventuras gráficas y los simuladores de vuelo sólo existían en PC, esto ya no es así.

También es verdad que el PC ha ganado algún que otro género con la llegada del Pentium, por ejemplo los simuladores de coches aceptables que hasta hace poco casi no había.

Por último comentar que hay gente que prefiere el PC por la piratería y puede que a la larga tenga razón y salga más barato que una consola con sus juegos.

En agradecimiento

DE EUSEBIO BULLIDO A HC.

En el número 57 me leí en la sección Contrapunto el titular "¡Ya os vale! ¿no?". También miré a ver si habían plasmado mi crítica. ¡Cómo no! No estaba. Después me dirigí a las páginas de Otaku Manga y ¡¡Milagro!! no había ni tíos ni tías en pelotas. Por eso he titulado esta carta "en agradecimiento", porque os lo agradezco.

Pero no me volváis a poner tías en bolas, y vuelvo a repetir: ¡¡No lo digo por mí, sino por los demás!!

Lecciones de electroacústica

DE VIRTUAL EXPERT A SERGIO THE MASTER.

Quiero ir por partes. Personalmente es que no existe cosa que más coraje me dé en esta vida que ver como un chulo creído se las da de sabihondo cuando está poniendo de relieve su propia ignorancia. Me estoy refiriendo a ese "Master". tío, tu suerte va a cambiar y vas a presenciar tú mismo la gigantesca metedura de pata que cometiste con tu cutre carta.

Voy a darte unas muy resumidas lecciones de mis conocimientos de electroacústica y ya me dirás qué tal. Algunos términos te podrán impactar pero ya que eres "un viejo experto" confío en que no tendrás problemas.

La MD fue una consola que no se diseñó en principio para hacer voces digitalizadas. Sega se limitó a usar el mismo sistema usado en la Master System. Creó una consola que a raíz de este sistema, formado por unos procesadores de sonido que generan ondas sinusoidales en una capacidad media de 4 canales que

producen sonidos puros, pudiera realizar mediante combinaciones de parciales armónicos una extensa gama de sonidos. Estos sonidos suelen ser poco realistas y suenan muy metálicos y estridentes. La chapuza de Sega fue que dado que se pusieron de moda juegos en que se requerían voces digitalizadas aprovechó este sistema tan desfasado para generalas mediante la pura combinación de armónicos. Para que te vayas haciendo una idea, de un sonido real se pueden derivar infinitos parciales armónicos y ya sabes que la MD dispone de 10 canales de sonido... Otra ilustración es que la mejor voz digitalizada de Master requiere 4 canales. Nintendo ingenió otro sistema que le dió ese sonido tan característico a su 16 bit.

Crítica a Sega

DE DIMITRI AL DIRECTOR DE SEGA ESPAÑA.

Yo era uno de los 700.000 que él dice que tenían la MD en España. Me la compré con el pack de 4 juegos y como Sonic estaba de moda me compré el 2. Fue una gran decepción. Por entonces mi primo se compró una SNES y fui a jugar a su casa. Entonces flipé con el «Mario Bros 3» y «SFII». Viendo que esos juegos no estaban en mi MD, al poco tiempo pruebo suerte con «Sonic 3» y

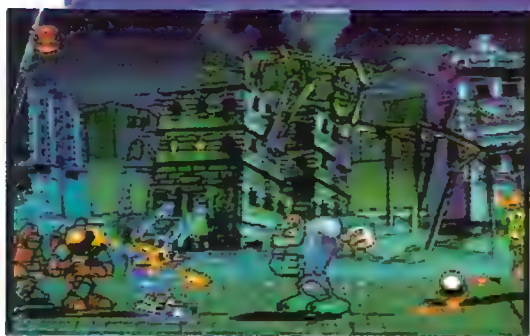
«Eternal Champions». Al principio me parecían muy bien pero luego vi el «Super Mario World» y «SSF2» y me volví a decepcionar. Para arreglar esto me quise comprar una MD 32X.

Menos mal que no me llegaron las pelis. Al ver que 32X y Mega CD estaban abandonadas y que Saturn ya había salido no me lo pensé. La vendí hace 2 meses, antes de que termine de olvidarse. Si ahora el Sr. Jose Angel Sánchez dice que van a sacar nuevos juegos que piense que es un poco tarde, pues han estado un año y medio sacando dos juegos cada 3 meses y no muy buenos. Y encima tienen depositadas todas sus esperanzas en Saturn, que por lo visto no es mejor que PSX. Sinceramente, creo que Sega ha estado jugando con los usuarios de MD, 32X y MCD.

¿Qué notros qué?

DE SPEED A EL QUE HACE ESTA SECCION.

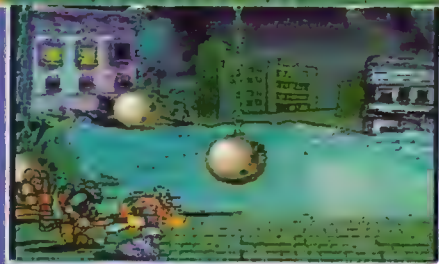
¿Qué paremos? Cómo pretendéis que paremos si habéis sido vosotros los que habéis levantado esta polémica. Así que ahora no podéis pretender que paremos cuando vosotros habéis empezado.



Sega está dispuesta a desterrar la idea de que agosto es un mes de tránsito en esto de los videojuegos. Sin ir más lejos, ya tiene previstos para esa fecha varios lanzamientos entre los que podemos encontrar este "Three Dirty Dwarves".

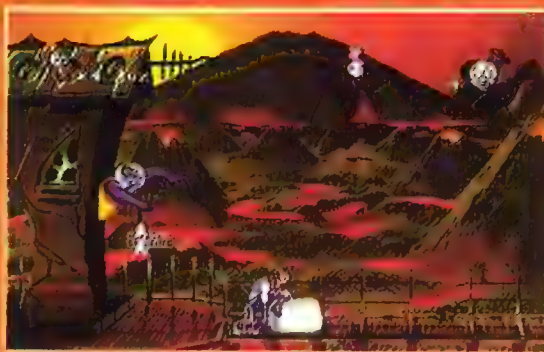
A primera vista se nota a la legua que estamos ante un beat 'em up protagonizado por 3 enanos, pero todo apunta a que habrá algunas sorpresas como la de poder alternar el control entre ellos, realizar ataques especiales o desplazarse hacia el fondo de la pantalla. Todo esto sin olvidarnos de una calidad gráfica impresionante que se dejará notar desde las primeras escenas de la "intro".

Ahora ya lo sabéis, no os gastéis todo el dinero en la playa u os perderéis una ocasión única de divertirlos con vuestra Saturn.



Earthworm Jim 2

Sega Saturn • Virgin • Agosto



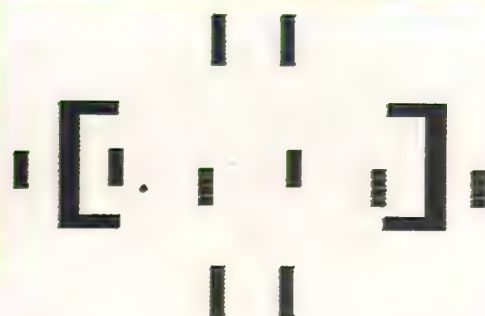
Arcade Classics

Mega Drive • Sega • Agosto

Si tu edad no te permitió disfrutar hace años de los programas que iniciaron lo que hoy es el mundo del videojuego, ahora te llega la oportunidad de ponerte al día.

Sólo necesitarás una Mega Drive y un poco de paciencia, ya que para estas calurosas fechas se espera la llegada de una recopilación que contendrá las versiones originales de juegos tan famosos como "Centipede", "Missile Command" y "Pong".

Además, para hacer aun más atractivo el cartucho, la gente de Sega, que es realmente quien ha tenido esta genial idea, añadirá importantes mejoras con respecto a los originales. Como podéis apreciar en las imágenes, sus gráficos no son precisamente revolucionarios, pero su jugabilidad sorprenderá a más de uno. Os costará separaros del pad.



Dave Perry volverá a dar la nota este verano. La familia creada por este "monstruo" de los videojuegos ha decidido pasar sus vacaciones en Saturn, debatiendo directamente con la segunda en sus aventuras, las aventuras a las plataformas de calidad por la que disfrutó con uno de los juegos más emblemáticos del género en las últimas años y además se beneficiarán de todas las ventajas que ofrece el soporte digital. Preparaos para disfrutar las aventuras próximas de Earthworm Jim mientras os debatís con oscuras aventuras, más planes de acción y otras aventuras sorprendentes. La cita es en agosto, por lo que os cogirá a la mayoría de vacaciones, así que no os perdáis el primer número con más información sobre este prometedor título.



Gungriffon

Sega Saturn • Sega • Agosto

Si lo que buscáis en un juego es acción sin límites, preparaos para la llegada de "Gungriffon", el último lanzamiento bélico de Sega. Apoyado en un argumento futurista, este juego os invitará a poneros a los mandos de un enorme robot de combate que hará frente a un ejército enemigo con intenciones invasoras.

Para derrotar a tanto tanque, avión y robot rival, el juego contará con un completo menú de armas que podrá controlarse mediante una vista subjetiva. Para que os hagáis una idea más aproximada de lo que será "Gungriffon" os diremos que tendrá algún parecido con el célebre "Battlecorps" de Mega CD, aunque gráficamente estará muy por encima del juego creado por Core. Los aficionados a pegar tiros electrónicos están de enhorabuena.



La simulación de combate regresará a Saturn de la mano de «Gungriffon». Los aficionados a la acción bélica estarán de enhorabuena una vez más.

Worms

Super Nintendo • Ocean • Agosto

La invasión está en marcha. Un ejército de gusanos en pie de guerra se acercan peligrosamente a Super Nintendo tras amasar completamente en Saturn, PSX y Game Boy. Las tropas entrenadas por Ocean vienen llenas de moral y buen humor y según se sumen no atacarán los nervios de ningún jugador de Super hasta el mes de agosto. Esta fregada es verdad muy bien para estudiar sus tácticas, que aunque no han variado mucho entre la vida en obras cronológicas volverán a resultar igualmente divertidas. Para que no coja de sorpresa a los más despiadados, os recordamos que suelen atacar en grupos de cuatro, y que se dedican a tirar incluso todo tipo de bombas, tiros, minas, etc. Muertos porque son capaces de matar... de risa.



Este divertido juego os permite jugar en equipo. Toda la acción os la mostrarán. Más tarde os mostrarán cómo se comportan. Desde un momento y esto es todo un buen juego.



Este juego es el primer juego del género Worms en Super Nintendo, pero también es el primer juego de Ocean en Super Nintendo. Los aficionados a la acción bélica estarán de enhorabuena una vez más.

CENTRO MAIL

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

902171819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

MEGADRIIVE

MEGADRIIVE 2
+ CONTROL PAD + SONIC 2



14.990

MEGADRIIVE MEGAMIX 2
INCLUYE 6 JUEGOS



18.990

PERIFERICOS MEGADRIIVE

CONTROL PAD II (6 BOTONES) - 3990



CONTROL PAD INFRARED SUPER ARNO - 1990



CONTROL PAD SG ACTION PAD - 1990



CONTROL PAD SG SPRINT PAD - 2490



GAME GEAR

GAME GEAR 4 EN 1



16.990

CABLE GEAR TO GEAR 395
FUENTE DE ALIMENTACION 2190
MASTER GEAR CONVERTER 2995
LUPA (SUPER WIDE GEAR) 795

MEGA 32 X

OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER '96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCKLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOUBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

CORPSE KILLER	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990
SLAM CITY	2.990		

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER + TOM CAT ALLEY



19.990

OFERTAS

BATTLECORPS	2990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
CHUCK ROCK II	2990	PRIZE FIGHTER	4990
DOUBLE SWITCH	4990	SCULSTAR	2990
DRAGON'S LAIR	4990	STAR BLADE	4990
ECCO THE DOUPHIN	2990	WOLFCHILD	2990

OFERTAS

BATTLECORPS	2990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
CHUCK ROCK II	2990	PRIZE FIGHTER	4990
DOUBLE SWITCH	4990	SCULSTAR	2990
DRAGON'S LAIR	4990	STAR BLADE	4990
ECCO THE DOUPHIN	2990	WOLFCHILD	2990

DUNE P.V.P. - 4990 DRAGON'S LAIR P.V.P. - 4990 DUNGEON MASTER II P.V.P. - 4990 FARENHET P.V.P. - 3990 KEIO FLYING SQUADRON P.V.P. - 3990 SURGICAL STRIKE P.V.P. - 5990 THE SPACE ADVENTURE P.V.P. - 3990



OFERTAS "STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"

BURBAN' STYX MEGADRIIVE - 3990	CHUCK ROCK II MEGADRIIVE - 4990	DAFFY DUCK GAME GEAR - 2990	ECCO 2 MEGADRIIVE - 3990	EXO SQUAD MEGADRIIVE - 2990	GARFIELD MEGADRIIVE - 5990	KING OF THE MONSTERS MEGADRIIVE - 3990	KLAX GAME GEAR - 1490	MARSUPIAMI MEGADRIIVE - 5990
MS. PACMAN MEGADRIIVE - 4990	NBA ACTION 95 MEGADRIIVE - 4990	NHL HOCKEY GAME GEAR - 1990	OTTIFANTS MEGADRIIVE - 2990	PETE SAMPRAS TENNIS GAME GEAR - 2990	REY LEON GAME GEAR - 3990	ROBOCOP VS TER M. SYSTEM - 2990	SNAKE RATTLE & ROLL MEGADRIIVE - 4990	SONIC DRIFT RACING GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL MEGADRIIVE - 5990	SPEEDY GONZALES GAME GEAR - 2990	SPACE HARRIER II MEGADRIIVE - 1990	SUPER COLUMNS GAME GEAR - 2990	TEMPO JR. GAME GEAR - 3990	THE INCRED. HULK M. SYSTEM - 2990	WIMBLEDON MEGADRIIVE - 5990	WORLD CUP USA 94 MEGADRIIVE - 5990	ZOMBIES MEGADRIIVE - 5490

OFERTAS MEGA DRIVE "STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"

BONKERS 2990	COMIX ZONE 3990	DYNAMITE HEADY 2990	LIGHT CRUSADER 4990	POWER RANGERS 2 THE MOVIE 5990	SOLEIL 4990
SONIC 2 3990	SONIC & KNUCKLES 4990	SPOT GOES TO HOLLYWOOD 3990	TOUGHMAN CONTEST 4990	VIRTUA RACING 6990	WAYNE GRETZKY & NHLPA 4990

NOVEDADES

NOVEDADES

NOVEDADES

NOVEDADES

NOVEDADES

NOVEDADES



FIFA SOCCER '96 MD-8990 CG-6990	MADDEN NFL '96 MD-8990 CG-5990	NBA LIVE '96 MD-8990
---------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------

NHL HOCKEY '96 MD-8990	OLYMPIC SUMMER GAMES MD-9990	PGA TOUR GOLF '96 MD-8990 CG-5990
---------------------------	---------------------------------	---

BEAVIS AND BUTT-HEAD MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 5990	EARTHWORM JIM MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 6490	EARTHWORM JIM 2 MEGADRIIVE - 10990	IZZY QUEST OLYMPIC GAMES MEGADRIIVE - 8990	MAUI MALLARD (DONALD) MEGADRIIVE - 9990
MEGAMAN GAME GEAR - 6490	PETE SAMPRAS '96 MEGADRIIVE - 10990	PHANTOM 2040 MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 5990	POWER RANGERS 2 THE MOVIE GAME GEAR - 6990	REVOLUTION X MEGADRIIVE - 9990
SONIC Labyrinth GAME GEAR - 5990	SPYROU MEGADRIIVE - 9990	STAR TREK DEEP SPACE NINE MEGADRIIVE - 9990	SUPER RETURN OF JEDI GAME GEAR - 5990	TAILS ADVENTURE GAME GEAR - 5990
THE Ooze MEGADRIIVE - 4990	TINTIN EN EL TIBET MEGADRIIVE - 10490	VECTORMAN MEGADRIIVE - 9990	VR TROOPERS MEGADRIIVE - 9990 GAME GEAR - 5990	ZOOP MEGADRIIVE - 5950

SEGA SATURN



SUPER PRECIO

29.990

PERIFERIOS



DAYTONA USA INTER. VICTORY GOAL PANZER DRAGON VIRTUA FIGHTER



¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

IVA INCLUIDO

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS SATURN



JUEGOS PLAYSTATION



PlayStation



SUPER PRECIO
CONSOLA + MANDO
32.990

PlayStation + 3D LEMMINGS 35.990
PlayStation + DESTRUCTION DERBY 35.990
PlayStation + WIPE OUT 35.990

PERIFERICOS



7.700

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Ven a conocer los Centros Mail.
Somos ya más de cuarenta tiendas en España



¡Haz tu pedido por teléfono!

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



SUPER GAMEBOY



9.990

CONSOLA SUPER NINTENDO



14.990

CONSOLA SUPER NINTENDO



16.990

TOY STORY



12.990

SECRET OF EVERMORE



11.990

OLYMPIC SUMMER GAMES



11.990



SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

ANIMANIACS



3.990

CLAYMATES



2.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER



6.990

KILLER INSTINCT



3.990

NBA GIVE'N GO



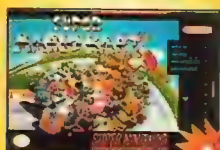
6.990

SPACE ACE



4.990

SUPER MARIO KART



4.995

SUPER BOMBERMAN 2



3.990

SUPER BOMBERMAN 3



5.490

TIME TRAX



3.990



* Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/08/96 o fin de existencia.



DISTRIBUCIONES

Les ofrece:



Telf: (95) 261 25 44
(95) 228 08 50



Ingeniero de la Torre Acosta, 1
29007 MÁLAGA



- El mayor surtido del mercado
- 14 años de experiencia para asesorarle
- Suministro en 24 horas
- Disponibilidad catálogo color:
Últimas novedades
Grandes Ofertas
Todo Surtido del mercado

Servicio directo información de productos

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

Este verano,
te pone a tono...

CENTRO MAIL



Consigue con tus juegos favoritos,
un fantástico regalo a tono con el verano

Llévate esta gorra por cada 3.000 pta de compra
o una fantástica camiseta de Centro Mail
cuando tu pedido sea de 6.000 pta.
... Y aún mejor, los dos productos,
cuando tu pedido sea superior a las 9.000 pta.

Oferta válida sólo en la compra de juegos de video consolas
(ver páginas anteriores)
no válida para la compra de consolas y periféricos.



- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, plal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por correo contrarrembolso (+300 pta.)
o por transporte urgente (+500 pta.).

NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN
PROVINCIA TELÉFONO (.....)
MODELO DE CONSOLA
PRODUCTO PEDIDO PRECIO
PRODUCTO PEDIDO PRECIO
PRODUCTO PEDIDO PRECIO
TOTAL

FORMA DE ENVÍO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE ☐

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año^a Hobby Consolas



Competition PRO



Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



■ MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovechate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

¡DEMOSTRADO! NO SOY UN SIMPLE JUGUETE

VALORACIONES
HOBBY CONSOLAS: 93
NINTENDO ACCION: 91
SUPER JUEGOS: 90



¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?



© Disney



Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39, 28046 Madrid